TV GAME专门志 2004.2AB

GAME科技风

游戏新作最速完全网罗

WE7国际版全新要素大解放
机战MX原创主人公登场
MGS李蛇最新游戏画面公布

爆机攻略大集合

间谍小说
GT4序章版
七人之侍20XX

前线任务4超大型
完全攻略＋彻底研究

本期赠送
塞尔达传说2004主题挂历
超级精美 永久收藏

经典名作流程详解

御伽 百鬼讨伐绘卷
GROWLANSER Ⅳ
生化危机OUT BREAK

2003年特辑

全日本游戏广告荟萃
游戏业界大事全面回顾

定价：RMB 19.6

ISSN 1671-7341
03>
9 771671 734020

U.S.N. Army
332nd
Mobile Squadron
E.C. Armor Tactics Research Corps
Durandal
FRONT MISSION 4
フロントミッション フォース

2004.2AB
2004年2月1日

CONTENTS

TV GAME专门志 2004.2AB
GAME科技风
梦回三国扫描制作

GAME INDEX

AC
THE RUMBLE FISH 59
湾岸 MIDNIGHT MAXI BOOST 60
ZOIDS ∞ 61
WARTRAN TROOPERS 62
真·拳皇 2003 情报站 63
GBA
欢迎来到咖啡屋 3.3 29
王国之心 CHAIN OF MEMORIES 56
逆转裁判 3 57
NESTAL 58
铁臂阿童木 阿童木心脏的秘密 70
牧场物语 204
GC
天外魔境III NAMIDA 25
分裂细胞 PANDORA TOMORROW 46
塞尔达传说 4 支剑+ 48
潜龙谍影 孪蛇 49
PS
前线任务 1st 156
PS2
世界足球胜利 11 人 7 国际版 12
超级机器人大战 MX 14
战国无双 15
SD 高达 G 世纪 SEED 16
勇者斗恶龙 V 天空的新娘 18
樱大战物语 神秘的巴黎 19
最终幻想 X -2 20
最终幻想VII ADVENT CHILDREN 21
攻壳机动队 22
魔法忍者儿雷也 24
天外魔境III NAMIDA 25
波波罗古罗依斯 月亮法则的冒险 26
九怨 KUON 27
心之门 28
新天魔界混沌时代IV 30
STEAD × STUDY 32
GUNSLINGER GIRL 33
NEBULA 34
COOL GIRL 35
影之心 2 36
空战 II 37
杰克与达克斯 2 38
第一神拳 2 迈向胜利之路 39
美少女梦工厂 40
三年 B 组金八先生 站立在传说的教坛上吧！ 41
机甲兵团 J-PHOENIX2 42
装甲核心 NEXUS 43
炸弹人赛车 DX 44
SOCCER LIFE 45
分裂细胞 PANDORA TOMORROW 46
MONSTER HUNTER 47
钢之炼金术士 68
BATTLE GEAR3 69
武刃街 71
间谍小说 92
生化危机 OUT BREAK 100
七人之侍 20XX 103
前线任务 4 106
WILD ARMS Alter code:F 118
GROWLANSER IV 131
J.LEAGUE WINNING ELEVEN TACTICS 148
GT4 序章版 150
零 164
异度传说 180
机动战士 Z 高达 幽谷 VS 泰坦斯 214
XBOX
分裂细胞 PANDORA TOMORROW 46
忍者外传 NINJA GAIDEN 50
DOA ONLINE 51
TURE FANTASY LIVE ONLINE 52
铁骑大战 54
ADVENT RISING 55
Links2004 66
SOINC HEROES 67
御伽 百鬼讨伐绘卷 140

新作狙击

PS2 世界足球胜利 11 人 7 国际版 12
PS2 超级机器人大战 MX 14
PS2 战国无双 15
PS2 SD 高达 G 世纪 SEED 16
AC THE RUMBLE FISH 59
湾岸 MIDNIGHT MAXI BOOST 60
ZOIDS ∞ 61
WARTRAN TROOPERS 62
真·拳皇 2003 情报站 63
GBA 欢迎来到咖啡屋 3.3 29
王国之心 CHAIN OF MEMORIES 56
逆转裁判 3 57
NESTAL 58
GC 天外魔境III NAMIDA 25
分裂细胞 PANDORA TOMORROW 46
塞尔达传说 4 支剑+ 48
潜龙谍影 孪蛇 49
PS2 勇者斗恶龙 V 天空的新娘 18
樱大战物语 神秘的巴黎 19
最终幻想 X -2 20
最终幻想VII ADVENT CHILDREN 21
攻壳机动队 22
魔法忍者儿雷也 24
天外魔境III NAMIDA 25
波波罗古罗依斯 月亮法则的冒险 26
九怨 KUON 27
心之门 28
新天魔界混沌时代IV 30
STEAD × STUDY 32
GUNSLINGER GIRL 33
NEBULA 34
COOL GIRL 35
影之心 2 36
空战 II 37
杰克与达克斯 2 38
第一神拳 2 迈向胜利之路 39
美少女梦工厂 40
三年 B 组金八先生 站立在传说的教坛上吧！ 41
机甲兵团 J-PHOENIX2 42
装甲核心 NEXUS 43
炸弹人赛车 DX 44
SOCCER LIFE 45
分裂细胞 PANDORA TOMORROW 46
MONSTER HUNTER 47
XBOX 分裂细胞 PANDORA TOMORROW 46
忍者外传 NINJA GAIDEN 50
DOA ONLINE 51
TURE FANTASY LIVE ONLINE 52
铁骑大战 54
ADVENT RISING 55

大攻略

PS2 间谍小说 92
PS2 七人之侍 20XX 103
PS2 前线任务 4 106

PS 前线任务 1st 156
PS2 生化危机 OUT BREAK 100
WILD ARMS Alter code:F 118
GROWLANSER IV 131
J.LEAGUE WINNING ELEVEN TACTICS 148
GT4 序章版 150
XBOX 御伽 百鬼讨伐绘卷 140

初心锦囊

GBA 铁臂阿童木 阿童木心脏的秘密 70
PS2 钢之炼金术士 68
BATTLE GEAR3 69
武刃街 71
XBOX XBOX Links2004 66
SOINC HEROES 67

研究家

PS2 WE7 之关于 ENGLAND 战术研究 212
机动战士 Z 高达 幽谷 VS 泰坦斯 214

怀旧长廊

GBA 牧场物语 204
PS2 零 164
异度传说 180

其他栏目索引

情报网络 2
特别介绍 7
游戏时刻表 10
游戏龙虎榜 11
2003 年全日本游戏广告荟萃 72
同人小说 虹色的青春 169
秘技无限 217
新作评议会 218
太郎信箱 222
akio cyber cafe 225
NEOGEO LAND 通信一号店 226
太郎天地 227
非常精品推荐 230
漫动作 233
读者纵横谈 236
G 画廊 238
读编漫话 239

健康游戏忠告：抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

■总编辑／社长：惠秋阳 ■运营总监：郑鸿荣 ■副总编辑：韩红泰 戴郁思 ■副社长：王少华 马抗美 李星佐 ■主管：河北省科学技术协会 ■主办：河北省科技咨询服务中心 ■编辑出版：《科技风》杂志社 ■社址：中国·河北石家庄市裕华东路 100 号 ■邮编：050011 ■编辑部电话：0311-6962894 ■邮发代号：18-38 ■国际标准刊号：ISSN1671-7341 ■国内统一刊号：CN13-1322/N ■广告经营许可证号：1301024D00010 ■出版日期：2004 年 2 月 1 日 ■定价：人民币 19.6 元

读者、发行服务：深圳市 34—007 信箱 邮编：518034 E-mail: GAME-KJF@vip.163.com

本刊作者文责自负。对于侵犯他人版权或其他权利的文字、图片稿件，本刊概不承担任何连带责任。
本刊文章未经允许，不得以任何方式进行转载或抄袭，违者必究。

情报网络 Fresh News

PS2 内地 50009型大陆行货在中国内地发售

猛料度 85分

PS2大陆行货原定于2003年12月20日在中国深圳、北京、上海、广州、成都五大城市同步上市，但随后因故推迟，2004年元旦于广州、上海两地低调上市，同时发售的软件只有一款（《ICO古堡谜踪》），根据官方消息，其余软件将稍稍延后发售。店头贩卖人员告诉记者，至春节前大陆行货PS2玩家将会有大约6款游戏可选择，相信《捉猴啦2》这样适合喜庆气氛的游戏在春节前发售的，其他软件则未能否如约同玩家见面还有待观望。

《ICO古堡谜踪》游戏画面

大陆版本PS2的型号为SCPH-50009，外壳丝缎银色，输入电压220-240伏，只能运行NTSC/C格式的PS2软件，不可以运行日版PS2软件或PS软件，也不可以播放日本区码的DVD影碟，但手柄、记忆卡、AV线等配件与日版机器是通用的。首发软件《ICO古堡谜踪》的格式为NTSC/C，并不能在日版PS2上运行，而由于PS并没有在中国大陆发售过NTSC/C格式的软件，所以事实上行货版PS2目前只有一款游戏可以玩，向下兼容功能也暂时形同虚设，希望这种情况能够尽快得到改善。

PS2行货版包装盒

PS2行货版售价为1988元人民币，专用记忆卡售价为175元人民币，专用模拟控制器的售价为200元人民币，这些产品的产地均为索尼电子（无锡）有限公司。游戏《ICO古堡谜踪》售价为168元人民币，由北京科海电子出版社出版，北京晶合时代软件技术有限公司代理。

PS2行货版外观

PS2行货版菜单

《ICO古堡谜踪》包装

© Copyright 2003 Sony Computer Entertainment Inc.

PS2 美国 寂静岭4画面突然曝光

猛料度 80分

KONAMI的人气恐怖动作冒险游戏《SILENT HILL》，自推出第三作后便立即有传闻指出将开发第四作，现在英国的一家游戏杂志率先公开了有关画面，本作将会变回由男性担任主角，而游戏画面仍将继承以往的风格，其中包含很多能令人产生不安的视觉要素，相信不会让那些FANS感到失望。该游戏预定今年内发售，可能也会像前作那样在欧洲先行发售。

画面仍然相当恐怖（左下角是主角造型）

令人产生不安的映像

万众期待的最新作

这相信是游戏中的一个场景

该男子与故事有何牵连呢？

GC 美国 BH4仍然是GC独家作品

猛料度 65分

看到这条标题好像是说了等于没说，但其实早前网上曾有传闻指出，《生化危机4》预定在2004年内发售的同时，CAPCOM已决定将它改在多机种上同时推出，一时之间引来很多玩家讨论。不过美国一间游戏网站已向CAPCOM方面求证，CAPCOM斩钉截铁地澄清《BH4》只会在GC上推出，所以请GC玩家放心。

暂时仍是由GC独占

ETC 日本 各大厂商今后动向大披露

猛料度 80分

踏入2004年，各大游戏厂商都在处心积虑地筹划着在新的一年应该如何运作，现在我们归纳一下各大厂商在2004年的目标。其中不少厂商特别提到与PSP相关的消息，可见他们对该手掌游戏机的关心程度。

CAPCOM

由于《GTA3》的日本版有不俗的销量，因此该系列的续篇《GTA：VICE CITY》也成为厂商力推的游戏，其社长表示正努力与ROCKSTAR洽谈版权事宜。并计划在PSP推出时将有该游戏同时发售。

《GTA：VICE CITY》

KOEI

厂商继之前在发表会上公布的资料，进一步指出将在PSP发售的同时推出三款对应作品，至于具体内容未明。另外还会增加海外的游戏开发人员，务求创作出适合海外市场的作品。

《METAL GEAR SOLID 3》

KONAMI

据北上一三表示，KONAMI正在为PSP开发适合它的软件，并在该主机发售时至少要推出一款游戏。而今年的目标则是《METAL GEAR SOLID 3》与《WINNING ELEVEN》新作都有过百万的销量。

Microsoft

据日本方面责任人丸山嘉浩表示，XB的MMORPG大作《TRUE FANTASY LIVE ONLINE》推出时会举行盛大的活动。而XB会从6月底开始，每个月推出8款或以上的作品。并强调次世代XB不会在2004年内推出，另外又提到XB的后继机必定会小型化。

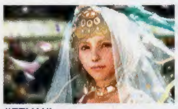
《TFLO》

NAMCO

据NAMCO专务原口洋一表示，在PSP发售时将有两到三款作品推出，而这些游戏相信都是移植作品。因为他同时表示PSP的原创作品会较迟面世。2004年厂商将与任天堂继续保持原来的关系，更透露可能会有"《克罗诺亚》系列"或"《传说》系列"的新作推出。

SEGA

代表冈村秀树表示，厂商将会在今年发表一款对应日本及欧美地区热门题材的大型游戏。另外在原创RPG以及"《创造》系列"的制作方面也会有新作问世。此外还表示会推出一些符合亚洲玩家欣赏水平的MMORPG，以此巩固SEGA在亚洲市场上的地位。至于对应PSP的游戏，可能要到秋季的东京游戏展时才发表。


《FFXII》

SQUARE ENIX

社长和田洋一表示，《FINAL FANTASY Ⅻ》预定在今年夏季发售，至于另一大作RPG《DRAGON QUEST Ⅷ》，目前正为其发售时间进行检讨。此外他还表示如果为PSP提供软件，将不会只是移植作品。

《DQVIII》

ETC 日本 日本年度最高销量游戏名单公布

猛料度 80分

2003年虽然刚刚过去，但游戏界中评选最高销量游戏的活动却接踵而来。因为除了选举最受欢迎的游戏外，玩家最关心的可能就是要算游戏的销量了，现在已经排出了日本年度前30名游戏的销量名单。夺冠的是SQUARE ENIX的RPG大作《FFX-2》，共有卖出190万套。第二位则是2002年就已推出的《口袋妖怪 红／蓝宝石》，它们在2003年还卖出170万套之多。而前30名中仅有头四名能冲破百万销量大关，第五位的《大众高尔夫4》相信要等到过完了年才可达成百万级的目标。

另外还有一些有趣的统计数字，能入前30名的游戏厂商共有10家，单纯计算前30位软件的销量，仍然是由任天堂独占鳌头，第二位是SQUARE ENIX，第三位则是BANDAI。BANDAI三个入榜作品中有两个是与"《机动战士高达》系列"相关的。至于SQUARE ENIX如果将之拆开来计算，原SQUARE的作品占了该公司整体的七成销量。其他厂商中，KOEI仅靠《真・三国无双3》及附加资料碟《猛将传》就能稳站在销量榜第四位，难怪出完一作又一作。NAMCO入围30强的游戏竟然全部是"《太鼓之达人》系列"的，难怪任天堂也推出《大金刚手鼓》想分一杯羹。

《FFX-2》是全年最高销量的游戏

KOEI力捧《真・三国无双3》

任天堂作品仍然是卖得最好的

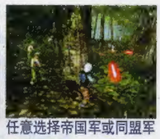
日本游戏销量榜				
1	最终幻想 X-2	PS2	SQUARE ENIX	1,901,126
2	口袋妖怪 RUBY/SAPPHIRE	GBA	任天堂	1,704,458
3	真·三国无双 3	PS2	KOEI	1,160,466
4	WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 7	PS2	KONAMI	1,061,977
5	大众高尔夫 4	PS2	SCE	876,252
6	马里奥赛车双重冲击	GC	任天堂	567,849
7	DRAGON QUEST MONSTER CARAVAN HEART	GBA	SQUARE ENIX	566,201
8	机动战士高达 在宇宙中相逢	PS2	BANDAI	561,567
9	DRAGON BALL Z 武道会	PS2	BANDAI	538,734
10	ROCKMAN EXE 4 TOURNAMENT RED SUN/ BLUE MOON	GBA	CAPCOM	545,414
11	机动战士 Z 高达 幽谷 VS 泰坦斯	PS2	BANDAI	535,115
12	STAR OCEAN 3 TILL THE END OF TIME	PS2	SQUARE ENIX	520,899
13	瓦里奥制造	GBA	任天堂	515,459
14	第二次超级机器人大战 α	PS2	BANPRESTO	499,430
15	J.LEAGUE 创造职业球会 3!	PS2	SEGA	498,214
16	实况职业棒球 10	PS2	KONAMI	491,237
17	GRAN TURISMO 4 PROLOGUE	PS2	SCE	491,181
18	口袋妖怪竞技场	GC	任天堂	485,686
19	马里奥聚会 5	GC	任天堂	481,053
20	真·三国无双 3 猛将传	PS2	KOEI	466,785
21	DEVIL MAY CRY 2	PS2	CAPCOM	442,059
22	太鼓之达人第三代目	PS2	NAMCO	437,918
23	最终幻想战略版	GBA	SQUARE ENIX	420,540
24	超级马里奥大冒险 4	GBA	任天堂	411,546
25	太鼓之达人	PS2	NAMCO	405,610
26	太鼓之达人 春祭之新曲	PS2	NAMCO	336,259
27	生化危机 OUTBREAK	PS2	CAPCOM	334,462
28	最终幻想水晶编年史	GC	SQUARE ENIX	330,389
29	KIRBY'S AIR RIDE	GC	任天堂	314,921
30	传说的斯塔菲 2	GBA	任天堂	298,967

ETC 美国 猛料度 70分

"星球大战版"战地风云公开

曾经报导过LUCASARTS将会为PS2、XB及PC开发一款名为《STAR WARS：BATTLE FRONT》的游戏，现在终于有画面公开，本作品的最大卖点就是玩法类似ELECTRONIC ARTS的《BATTLE FIELD 1942（战地风云）》，后者是一款以网络对战为主的游戏，最多能让64人分成两个阵营对战，并且有多种不同的兵器可供选用，因此大受电脑玩家欢迎。至于《STAR WAR：BATTLE FRONT》有着异曲同工之妙，再加上有星战迷支持，相信能达到更加理想的成绩，目前只公开了XB版画面。

相信游戏以网络对战为主


任意选择帝国军或同盟军

做个帝国兵也不错

完全投入到星战世界之

当然能够使用所有的兵器

GBA 日本 猛料度 65分

《口袋妖怪 火红/叶绿》即将发售

每次都为任天堂带来丰厚收入的RPG作品"《口袋妖怪》系列"，虽然继《红/蓝宝石》后并未有新作推出，但是厂商却想到翻新旧作的赚钱绝招，对于GBASP这样一部其实仍然能够玩到旧版软件的游戏机来说，这的确是一个比较冒险的尝试。游戏内容与旧版基本相同，不过画面素质会大幅提升。该游戏已定于1月29日发售，定价4800日元，会附送无线转接器。

这两款作品的包装设计

画面当然与"红/蓝宝石"属于同一级别

同机种上可玩到新旧两个版本

ETC 日本 猛料度 70分

PLAYONLINE 人数冲破五十万

SQUARE ENIX 专为网络游戏而设的服务网站PLAYONLINE，由于其主打作品《FFXI》的人气高涨，所以该服务网也吸引了大批的玩家参与进来。厂商日前公布截至2003年底，PLAYONLINE的登记人数已经突破50万，这当然与美国电脑版的《FFXI》推出有着莫大关系。《FFXI》先后推出了PS2日版（2002年5月）和日、美电脑版（2003年10月），而PS2美版也定于2004年3月发售，目前《FFXI》的登录人物就已经接近一百万个。再加上厂商开发中的两款新作《FRONT MISSION ONLINE》和《AMBROSIA ODYSSEY》，相信未来会有更多玩家加入此行列。

《FFXI》玩家人数不少

《AMBROSIA ODYSSEY》令人期待

GBA 美国 猛料度 65分

洛克人世界五合一登陆 GBA

CAPCOM 著名的"《ROCKMAN（美版名为MEGA MAN）》系列"，近年来总喜欢翻炒旧作。继不久之前PS2版的《ROCKMAN COLLECTION》发售之后，现在美国CAPCOM决定于GBA上推出《MEGA MAN MANIA》，该游戏收录了GB版《ROCKMAN WORLD》第一至第五集的内容，画面或多或少有些改善，预定2004年内发售。

GBA 版游戏画面

移植自 GB 的"《ROCKMAN WORLD》系列"

XBOX 日本 猛料度 70分

忍者外传日本有正式试玩

Microsoft不单只在香港举行圣诞活动，就是日本也有一个名为"XBOX LIVE X' MAS PARTY"，聚集了一大群日本XBOX LIVE用户到场。场内除了举行《HALO》大战，更有多款新作供试玩，当中最为人注目的当数TECMO的《NINJA GAIDEN（忍者外传）》。长久以来该游戏在每次游戏展中都只能看开发者板垣伴信示范，直至本次活动终于有正式试玩，根据板垣氏表示，目前游戏开发度有8至9成，整个游戏有16关。还透露美国方面会派发50万只体验版。本作品已预定2004年2月26日发售。另外XB事业部经理丸山氏表示，至明年夏季XBOX会有超过40款对应XBOX LIVE的作品，使用该服务用户要注意。

首次公开试玩

GBA 日本 猛料度 60分

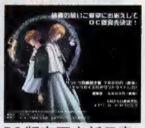
钢之炼金术师发售有期

近期人气最旺的改编自动漫作品的游戏，相信可能就是《钢之炼金术师》了。继PS2版发售后，由BANDAI开发的GBA版也传出消息，该作品名为《钢之炼金术师 迷走之轮舞曲》，属于冒险型RPG，预定3月发售，定价4800日元。

DC 日本 猛料度 65分

式神之城 II 的独自新元素

SEGA将会发行DC版的《式神之城II》，现在与之相关的消息是DC版除了包含GC版所有的内容【如可选用隐藏角色、故事编辑（STORY RECOLLECT）及画像（GALLERY）模式】外，还会额外追加"EXTRA OPTION"，让玩家对游戏的基本设定进行改动，包括敌方子弹的大小和速度、反击的方式以及TBS范围。该游戏预定3月25日发售，初回限定版送音乐CD及交易卡，定价7800日元。而普通版售价6800日元。


DC 版有不少新元素

PS2 日本 猛料度 60分

PSX 后劲凌厉

虽然PSX在刚推出时因为机能下调，因此发售当日反应一般，然而其本身的性能仍然比同类产品更有竞争力，所以销量目前已经持续好转。根据SONY方面的公布，PSX自12月13日发售以来，第一周内共卖出10万部，成功取得DVD录像机市场35%的占有率，超越了一直占据该产品市场领导地位的松下电器（PANASONIC），不能不服SONY在电器上的销售策略。

出乎意料地慢热

PS2 日本 猛料度 65分

鬼武者 3 特制周边现身

曾报导HORI会为CAPCOM大作《鬼武者3》推出特制的周边产品，现在已经有图片公开。首先是其专用手柄"打刀明智拵"，那是1比1大的日本刀造形控制器，还附送一个供摆设的台座，相当逼真，而售价也高达12800日元。另外厂商还会推出《鬼武者3》的特制记忆卡，它是由一个木盒作外包装的，记忆卡上还印有一个"鬼"字，实在相当别致，售价3500日元。以上两款周边将于2月26日与游戏同步发售。

到底如何用它来操作呢？

记忆卡设计精美

ETC 韩国 猛料度 70分

合金弹头决定 ONLINE 化

以开发游戏的水平而言，目前在亚洲韩国仅次于日本，而其中不少日产游戏都被韩国人看上而推出了相关ONLINE版本，例如动画名作《银河英雄传说》的电脑版MMORPG就是韩国人开发的。曾为SNK PLAYMORE开发《METAL SLUG 4》的韩资厂商MEGA ENTERPRISES，目前打算开发《METAL SLUG》的网络游戏，虽然还未与日本方面商讨过细节，但却表示此计划势在必行，相信日后会有更多的消息公布出来。

图为《MS5》的画面

PS2 香港 亚洲游戏展入场人数与销售量报捷

猛料度 75分

亚洲游戏展于2003年12月28日正式闭幕，一连五日的亚洲游戏展吸引了超过25万人次入场，人数上突破了去年15万的纪录，反映出香港游戏市场理想的发展潜力。

不仅入场人数增加，参展商的销售额也捷报频传。现场最大的参展商SCEH表示今年亚洲游戏展的销售成绩出乎意料之外的理想。SCEH董事总经理近藤启一郎指出，今年亚洲游戏展场内的PS2主机销售量几乎是去年10倍，以一部售价为港币1,550元的PS2主机，直至闭幕前，已售出近3,000部。而一款售价约港币200元的PS2游戏，也卖出近10,000张。他对此销售额表示非常满意。

另一参展商年代数码媒体有限公司也表示今年的销售量也比去年增长了五成之多，入场人士主要购买的是以人气电影《The Lord of the Rings》(《指环王》)为卖点的网络游戏。另外，一些较平价的约40～80港元的网络游戏及个人电脑游戏也比较受普通市民欢迎。另一大受机迷欢迎的网络游戏《古龙》也当场发售，生产商智傲网路游戏集团有限公司则表示，500套限量版游戏早在开幕后一小时内全部售完。

主办单位雅式展览服务有限公司市场推广经理黎思慧对今年“亚洲游戏展”入场人数及销售额也感到满意，并相信能得到佳绩与香港经济正在复苏及市民的购买力上升有关，而大会今年也加强了宣传攻势。

而《GAME WEEKLY》与BANDAI联合举办的“高达圣诞世纪大激斗”比赛也告圆满结束，当日24位高达战士先进行多场淘汰赛，接着最后四强诞生，并在主表演台上一较高下，决出冠亚季军。由于这4位对手本身就是朋友，所以争夺冠军时双方协定少用特定强力机体比赛，胜出者获得BANDAI代表岩田先生的颁奖。

创下25万人次的入场纪录

小孩子自然玩得很投入

冠军得主（左二）与颁奖嘉宾岩田合影

高达比赛参赛者在聚精会神地作战

冠军争夺战的参赛者乐在其中

众得奖者一起合影

ETC 美国 美国游戏网2003年最佳游戏得奖名单

猛料度 70分

每年年末来临，就会有各种各样的评选，而游戏界当然也不例外，美国游戏网GAME SPOT就公布了由网民投票的各类最佳游戏得奖名单，当中SEGA的《VF4EVO》击败了NAMCO的《SOUL CALIBUR II》夺得最佳格斗游戏奖。而GBA《MADE IN WARIO》也击败了PS2的《EYETOY》获得最多的投票支持率。在赛车游戏方面，XB的《MOTO GP2》战胜了《PGR2》。而对亚洲玩家来讲最受欢迎的运动游戏——《WINNING ELEVEN 7》却败给了SEGA的《ESPN NFL FOOTBALL》，毕竟美国人还是比较喜欢美式足球的。至于其他得奖名单如下：

《MOTOGP2》比《PGR2》更受欢迎

类别	名称	机种	厂商
射击	PANZER DRAGOON ORTA	XB	SEGA
动作冒险	塞尔达传说 风之杖	GC	任天堂
格斗	VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION	PS2	SEGA
动作	RATCHET & CLANK：GOING COMMANDO	PS2	SCEA
冒险	SILENT HILL 3	PS2／PC	KONAMI
赛车	MOTO GP2	XB	THQ
解谜／节拍	MADE IN WARIO	GBA	任天堂
角色扮演	STAR WARS：KNIGHT OF THE OLD REPUBLIC	XB/PC	LUCAS ARTS
模拟	FLIGHT SIMULATION 2004	PC	Microsoft
传统运动	ESPN NFL FOOTBALL	PS2／XB	SEGA
另类运动	SSX3	GC/PS2/XB	EA
战略	RISE OF NATIONS	PC	Microsoft

DC 日本 日本厂商仍对DC不离不弃

猛料度 60分

尽管DC已经停产了两年时间，然而仍然有不少厂商对它“情有独钟”，所以DC上至今还有不少新作推出，实在令人惊讶。早前多间日本游戏商如NEC INTERCHANNEL、ECOLE、ALCHEMIST和PIONESOFT均表示继续支持DC。据NEC INCHANNEL的多部田先生说，今后会将更多的PC人气名作移植到DC上，并希望能发掘出一些好的剧本，并致力于开发原创作品。ECOLE目前就预定在DC上推出一款美少女游戏。ALCHEMIST则表示有多款DC游戏在制作中，其中既有动作游戏，也有原创作品，可能在1月底发表。至于新崛起的POINESOFT，2004年也会有多款新作推出。

ETC 日本 SEGA WOW社长跳槽SAMMY

猛料度 65分

我不再是SEGA的人啦！

以前曾经报导SEGA WOW的社长中川力也退任，并由家本一成继任，现在已知道前者的去向，原来中川氏会转到大股东SAMMY公司去，在那里担任研究开发统括室NEWS研究开发本部长一职，并于2004年1月1日就任，至于本次“跳槽”的原因不明。

PS2 日本 GT4P无法完全对应方向盘

猛料度 70分

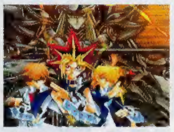
日本SCE方面官方公布，由于程序问题，令于12月4日推出的驾驶游戏《GRAN TURISMO 4 POPLOGUE》无法完全对应GT FORCE与GT FORCE PRO两款方向盘。主要问题是玩家不能踩尽油门发挥最高车速（只能发挥99.6%），以及时有失控问题。为此厂方已于12月23日开始展开换碟行动，玩家拿旧的《GT4P》可换取更新版，至于SCEH方面暂时未公布是否会有相应行动。

未知其它地区是否会有换碟行动

ETC 日本 游戏王美国大举出击

猛料度 70分

《游戏王》在美国方兴未艾



动漫画作品《游戏王》在日本的风潮已经大不如前，不过在美国却方兴未艾，早前把日版GBA游戏移植成美版得到不俗的反应，因此KONAMI决定将之带到家用机上。在日本刚举行的集英社年度活动“JUMP FESTIVAL 2004”中，厂方就发表为电脑、PS2及XB分别推出不同的《游戏王》作品。电脑版名为《YU-GI-OH! POWER OF CHAOS：YUGI THE DESTINY（暂称）》，XB版名为《YU-GI-OH! THE KING OF DESTINY（暂称）》，PS2则名为《YU-GI-OH! CAPSULE MONSTER CHESS》，有关各版本的内容未明，除PS2版从名称推敲是个战略游戏外，其他实在难以猜测。以上作品只推出海外版。

PS2 日本 KONAMI的另类育成游戏

猛料度 65分

当年DC推出另类育成游戏《SEAMAN》深受游戏迷欢迎，现在KONAMI也来尝试。厂方发表取得集英社《YOUNG JUMP》连载中的漫画《河童的饲养方法 HOW TO BREED KAPPAS》的版权，为PS2制作育成SLG游戏。原作由新人漫画家石川优吾编绘，故事讲述昭和40年(1956年)原居于都市的一名平凡少年，意外地得到一只年幼的河童，于是便偷偷地饲养它。至于游戏暂时未有任何画面公开，预定2004年夏季发售。

改编自同名漫画

XBOX 全 XSN世界运动锦标赛举行在即

猛料度 75分

XBOX LIVE其中一个最大特色，就是通过该服务让不同游戏的玩家也能互相沟通，而厂方成立的XSN更是把各款自家出品的运动游戏连成一气。现在Microsoft宣布举行世界运动锦标赛“XSN SPORTS WORLD CHAMPIONSHIP”，以现有的六款运动游戏《NFL FEVER 2004》、《NBA INSIDE DRIVE 2004》、《NHL RIVALS 2004》、《TOP SPIN》、《LINKS 2004》和《AMPED 2》进行网上淘汰赛，目前已接受玩家登记，参加者可到官方网页www.xsnsports.com/xswc登记及参阅比赛细则，而比赛的总奖金额高达25000美元，出线者更可获机票赴洛杉矶参加决赛，你有没有胆量挑战呢？

PS2 欧洲 NAMCO全CG电影游戏有消息

猛料度 65分

由法国制作的全CG动画电影《KAENA》，其游戏版由NAMCO负责开发，现在欧洲方面已落实发售日为2004年2月27日，不过负责发行的却是SCEE。该电影在日本已预定2004年3月6日上映，游戏版则暂定春季发售。

欧洲版封面设计

游戏中也有大量CG动画

ETC 日本 日本插画大师的庞大计划

猛料度 75分

虽然现在CG插画大行其道，但是喷画仍然有其存在价值，当中人气插画师松下进至今仍然人气不减，他为日本人气游戏杂志《FAMI通》绘画封面多年，不少游戏如“《MAXIMO》系列”也是由他负责人设。较早之前他举行了30周年插画展，并且发表了一个名为“牙”的计划，那是他构想了七年的庞大计划，现在决定实现它，会推出包括动画、漫画、电视游戏、卡牌游戏及玩偶多路线发展，暂时有关此计划的内容还未详细公开。

构想七年的大计划

ETC 美国 猛料度 70分

GTA官司打个不停

《GRAND THEFT AUTO》令TAKE TWO赚个盘满钵满，但同时却又令厂商频犯官司，难道真是越告越旺？本次被控告的罪名是抄袭创意。一位名叫MARK GALLAGHER的男子，现在是ROCKSTAR NORTH公司的社长，他控告ROCKSTAR的《GTA》结构是抄袭其公司前身DMA DESIGN为PS于1997年开发的游戏《CRIME INC.》，该游戏也是以都市犯罪为题，当时此君负责游戏的创作及程序设计。有鉴于《GTA》游戏题材相仿，因此认为自己的创作受到侵害，于是提出起诉，要求ROCKSTAR赔偿2,656,000美元，未知本次是否告得赢。

PS2 欧洲 猛料度 70分

GETAWAY续集对应EYETOY？

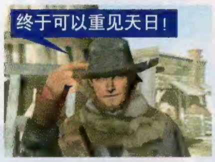
自从《GTA》推出后，自由地在一个都市内行动及驾驶的动作游戏数目也相对地增加，当中SCEE(欧洲)开发的《THE GETAWAY》就颇受欢迎，较早前CAPCOM发行日版也获得不俗的销量。现在SCEE公布开发续集，故事主角名叫EIDDE'O CONNER，是位业余拳手充当临时保镖，故事舞台为伦敦。本作警察的人工智能进一步提升，会强化影像效果，交通工具种类也会增加。此外开发者表示考虑本作品对应《EYETOY》，通过该周边的镜头将玩家的相貌拍进去，使得自己在游戏中登场。不过这并未落实，而游戏发售日期还未确定。

《GETAWAY 2》画面，续集主角换了另一人

ETC 美国 猛料度 70分

CAPCOM西部牛仔游戏复活

早在前年CAPCOM便在E3发表了一个以美国西部为背景的牛仔动作射击游戏《RED DEAD REVOLVER》，可是之后却不了了之，厂方也并未正式宣布中止开发，只是在一些情报网页互相之间流传。现在TAKE 2宣布这游戏已交由该厂在美国发售，事实上TAKE 2也有将“《GTA》系列”版权卖给CAPCOM发行日版，所以两者关系密切。至于《RDR》会由旗下公司ROCKSTER圣地亚哥开发室接手制作，除了PS2外更会有XB版，预定2004年春季发售。


终于可以重见天日！

画面相信没有大改动

ETC 美国 猛料度 70分

NAMCO动作冒险游戏发表

NAMCO近年积极扩张美国开发部，因为之前的《DEAD TO RIGHTS》有好成绩，对于厂方拓展欧美市场有良好效果。较早之前厂方发表了一个名为《PLAGUE OF DARKNESS》的动作冒险游戏。故事设定在1348年中世纪的欧洲，主角是一名骑士杜伦，由于其父亲被恶魔所杀，于是踏上灭魔之路。主角本身除了可用刀剑作战，也能运用魔法，武器也能进行强化。整个游戏共有八个主关，以及五十八个副关。本作品更对应网上服务，未来能下载新的武器、招式、任务及魔法道具。本游戏会有PS2和XB版，预定2004年6月发售。

这是公开的游戏场景

以中世纪欧洲为舞台

XBOX 美国 猛料度 65分

DOA网上对战版系列化？

同样是有关TECMO的消息，美国一个网站从游戏店得到消息，预定2004年3月发售的《DOA ONLINE》将会改名，新名称为《DEAD OR ALIVE ULTIMATE COLLECTION V.1》，从名称来推断，意味着它有可能系列化，难道厂方也打算将《DOA3》也发行网上对战版？又或是将原来的《DOA1》与《DOA2》分开来卖？一切要等厂商日后公布。

ETC 美国 猛料度 65分

哈利波特第三集公开

风靡全球的连载式小说“HARRY POTTER(哈利波特)”，其游戏版当然不会就此打住，现在ELECTRONIC ARTS将于公开第三集《哈利波特：阿兹卡班的逃犯》的画面，游戏基本玩法与上两集差不多，也是以各式迷你游戏为主。会同时有GC、PS2和XB版，预定2004年春季发售，哈利迷值得留意。

游戏版最新作画面保持水准

GBA 日本 猛料度 75分

GBA版王国之心最新消息

SQUARE ENIX预定在2004年发售的GBA版《KINGDOM HEARTS CHAIN OF MEMORIES》，现在又有新消息公开，本次采取地图自动生成系统。游戏不能设定难易度，但会加入很多掌机的独特要素。战斗系统会与当初计划有分别，不过整体操作感和PS2版差不多，玩家也可以战斗及宝箱中收集卡牌。

战斗系统经过修改

ETC 美国 猛料度 60分

史莱克2决定游戏化

当年《SHREK(史莱克)》电影大受欢迎，因此立即被游戏化，那时取得版权的是TDK MEDIACTIVE，由于该游戏公司已经停业，因此《SHREK 2》的游戏版权便由别厂取得，得到的是ACTIVISION，暂时未公布游戏属于什么类型，而该厂同时与DREAMWORKS(梦工场)签下多部电影的游戏版权，包括《SHARK TALE》、《MADAGASCAR》和《OVER THE HEDGE》。

《SHREK 2》

《SHARK TALE》

《MADAGASCAR》

《OVER THE HEDGE》

GC 日本 猛料度 70分

GC打鼓游戏决定出续集

NAMCO的打鼓游戏《太鼓之达人》PS2版大热卖，所以任天堂也为GC推出《DONKEY KONGA》，由于售价不算昂贵，所以也颇受欢迎。现在厂方透露已决定开发续集，暂名为《DONKEY KONGA VOLUME 2》，暂时未有更详细的资料公开，换上新歌自是少不了，相信会追加更多新的迷你游戏。预定2004年春季发售。

出续集可谓理所当然

ETC 韩国 猛料度 60分

韩国人玩MMORPG引至被捕

MMORPG耗费时间相信大家都知，但当中又以韩国人对此最为疯狂。早前又发生一宗与之有关的案件，事源一名韩国男子在网吧玩MMORPG《LINEAGE II》，谁知由11月29日晚上11时50分开始玩就不愿离开，直至二十日后的12月18日，店主终于忍无可忍，请对方支付服务及伙食费合共45万2500韩圜(约港币3240元)，然而对方却不肯付款离开。店主于是报警求助，将这名打霸王机的人绳之于法。据店主称该男子在这二十天期间以杯面糊口，疲倦时就伏在键盘上小睡，只有上洗手间才离开座位。事后店主查看电脑的开启时间，竟长达438小时38分，玩MMORPG到了这种程度实在无话可说。

N-Gage 香港 猛料度 70分

诺基亚首次参加亚洲游戏展

诺基亚N-Gage将于2003年12月24至27日参加亚洲游戏展2003，并在场内展出多款全新游戏软件，包括：《FIFA Soccer 2004》、《Rayman 3》、《Red Faction》、《Requiem of Hell》、《Sega Rally》、《Tom Clancy's Splinter Cell》及《Virtua Tennis》，其中《Requiem of Hell》更是首个附带中文版本的N-Gage游戏软件。

玩家更可当场参加FIFA Soccer 2004大赛。参赛者可选择皇家马德里、曼联、阿森纳或AC米兰四支球队其中一队作蓝牙对战，入球得分最高的参赛者，将可获赠诺基亚N-Gage一部。同时，入场人士也可参加《FIFA Soccer 2004》冠军队伍竞猜游戏，只须猜中《FIFA Soccer 2004》大赛的冠军队伍，便有机会赢取诺基亚N-Gage一部。

此外，场内更特设N-Gage Arena专区，让玩家挑战全球游戏机迷，在全球积分排行榜上占一席位，亲身体验流动网络游戏的乐趣。玩家也可试玩其他著名N-Gage游戏。

XBOX 香港 猛料度 75分

XB时代广场圣诞集激SHOW报导

12月23至25日，香港XBOX与铜锣湾时代广场合办“XB时代广场圣诞集激SHOW”，在场内设置了五十座流动试玩机，市民也可以自由试玩各款游戏，甚至体验网上对战的XBOX LIVE，玩家更可坐在由专人设计的XBOX LIVE驾驶舱里，一边和别人交谈，一边享受《PGR2》的刺激。而该游戏也举办“XB世界街头赛车2激争赛”，市民于赛前或当日现场报名，而最后入围的四位出线者，更有机会于12月31日大除夕当晚在时代广场的大电视上较量，竞逐万元现金大奖。而平安夜当晚，还有倒数迎接圣诞节来临的活动。

大量XB游戏供免费试玩

有专人讲解如何进行游戏

还有漂亮的SHOW GIRL

运动游戏试玩区

可以当场购买XBOX集激套装回家

《SONIC HEROES》率先有得分

小朋友也玩得如痴如醉

赛车游戏区最受欢迎

吸引大量人流汇集

专用驾驶舱玩XBOX LIVE

开幕礼揭开序幕，亚洲游戏展正式首日现场报导

ASIA GAME SHOW 亞洲遊戲展 24-28·12會展

云集了日本著名游戏开发人，展出超过百台游戏供试玩，再加上一百多位 Game Girl、Cosplayer 和游戏总决赛的第二届亚洲游戏展，终于在 12 月 24 日星期三揭开序幕。在首日，举行了一个简单而意义深远的开幕典礼，现在马上为大家现场报导。

当然少不了众美丽可人的Game Girl了。

舞蹈女郎来介绍Eye Toy玩法。

嘉宾致辞并作呼吁

开幕典礼正式开始，先由一班舞蹈团演出一场以《GT》的音乐为主题的舞蹈，接着司仪讲解接下来的节目内容，并由主办单位的主礼嘉宾上台致辞。在致辞当中除了说明希望游戏展能举办成功外，也向在场的参加者讲出盗版光盘的害处，呼吁各位不要购买盗版。

游戏展代言人陈慧琳小组粉墨登场

一轮的致辞后，终于到了大家期待已久的陈慧琳现身的时候！看过陈慧琳为大会主唱的主题曲后，她本人正式上台跟大家见面，令开幕典礼步入了最高潮。

开幕礼完满结束

接着邀请到大会主礼嘉宾、专程从日本赶来的游戏制作人，跟陈慧琳一起上台正式开始揭幕仪式，一同拉开纸烟花后，一连五天的亚洲游戏展就此正式开始。

余下花絮

虽然开幕典礼到了尾声，但台上的节目仍然在继续，首先是 Eyetoy 舞蹈表演，紧接而来还有亚洲游戏大赏颁奖典礼，而陈慧琳也有份参与各奖项的颁奖。到了最后，是由“《GT》之夫”山内一典跟陈慧琳进行《GT4 序章版》的赛车较量，虽然胜败并不重要，不过也为台上带来不少生气。最后由陈慧琳再作一番亚洲游戏的宣传，整个开幕礼也告完结。

山内一典与陈慧琳合照。

比赛中陈慧琳仍不忘露出笑容。

以震动的体感机壳来玩《GT4 Prologue》，别有一番风味。

日本游戏界八大天王打响头炮

在开幕典礼前，专程由日本而来的八位著名游戏制作人，分别是：《GT》制作人山内一典；《高达》游戏制作人牛村宪彦；《樱花大战》、《Kunoichi》两位制作人大场规胜和云野雅广；《Armored Core》制作人神直利；《太鼓之达人》制作人大石益也；NAMCO游戏企划中谷始；以及SONY游戏制作人外山圭一郎，一同站在台上来一个世纪论坛。各游戏制作人一同讨论游戏之余，也不忘介绍一下与自己有关的游戏，为游戏展打响重要的头炮。

论坛后众制作人为热情的机迷们签名留念。

特别介绍

2003年游戏界大事回顾

不知不觉2003年又过去了，由于新世代机基本上都已锁定在2005年才推出，所以回顾这一年间游戏界的变化却不太大，然而各机种间为争夺有限的游戏资源而展开的竞争却变得更加激烈，本期就特别为玩家回顾一下去年游戏业界的大事。

香港篇

两大主机更多行货中文化游戏登场

随着XBOX行货于2002年11月22日推出，两大主机的行货战也宣告爆发，SCEH与香港Microsoft均致力于为香港游戏迷提供更多的行货游戏选择，而这两大阵营也时常举行让大众参与的大型游戏活动，这无疑是一种良性的竞争，也可以使很多对游戏这方面认识不深的家庭，能够更容易地接触到电视游戏机。

在两大主机厂商的良性竞争之下，得益的自然是游戏迷，其中最引人注目的相信就是许多游戏均被中文化。虽然PS2早在前年已有不少作品被中文化，不过都是属于文字不太多的动作或解谜类游戏。但一直困扰玩家的其实主要是有大量日语出现的RPG游戏，而2003年SCEH就推出了多款有大量日语对话的RPG游戏中文版，其中包括NAMCO的RPG大作《TALES OF DESTINY 2》(《命运传奇2》)、SEGA的冒险游戏《樱花大战 炽热之血》，以及SCEH自家的《ARC THE LAD 精灵之黄昏》，对于希望尝试玩大量文字游戏的玩家来说的确是一大福音啊！

另一方面以占据全世界游戏市场主要份额为目标的Microsoft，对于游戏中文化也相当重视，在2003年末推出的赛车游戏《PROJECT GOTHAM RACING 2》和空战游戏《CRIMSON SKIES》就完全对应中文显示，前者还设有广东话电台。而今后SCEH与Microsoft也会继续与各大厂商携手推出更多中文化游戏，实为香港乃至东南亚地区游戏迷之福。

2003亚洲游戏展报捷

东南亚区域性的游戏展"亚洲游戏展"(Asia Game Show，简称AGS)，继去年圣诞节在会展中心举行后，今年也于2003年12月24日至28日假期内在会展中心举行。本届节目内容更丰富，因为日本及美国著名的游戏公司均有出席。而SCE厂方更专程由日本空运到港两部"GT4模拟驾驶舱"，总价值超过八百万日元，这种模拟机舱由日本富士重工为《GT4》量身定做的，机舱内有三个环回银幕。此外这次的游戏展还请来多位游戏界名人，与游戏迷见面，而整整五天的游戏展共计有超过二十五万人次进场，成绩比东京游戏展更骄人！

改机可能变成刑事犯罪

香港一直受到翻版问题的困扰，使香港得到"翻版天堂"的"美誉"，但随着多间游戏厂在香港设立了分公司，积极推行正版行货软件，多次改善固有形象，使情况有所好转。但翻版问题依然存在，正所谓要治标就得标本，如果没有可以玩翻版的主机，翻版软件也会随之消失。因此数码娱乐工作小组召集人单仲偕指出，建议把游戏改装案件由民事化改为刑事化。目前香港很多游戏店均提供游戏机改机服务，翻版游戏软件也成行成市，虽然政府多翻扫荡，依然死灰复燃。有鉴于此，SCEH要求政府立法并且加强处罚力度。希望由以往的民事检控改为刑事法，因为民事诉讼最多只能获得赔偿，但刑事罪行会留下案底甚至让当事人坐牢，这样便可起到威慑作用。但暂时这仍只是初步建议，同时由建议变为立法还需要一段时间。目前工商科技局发言人称，对有关建议持开放态度。

谜之新游戏机PHANTOM发表

目前家用机仍是三国鼎立，但是却突然有一间名不见经传的名叫INFINIUM LABS的公司，发表了一部全新的家用游戏机PHANTOM(幻像)。这部主机最大特色就是并不需要使用CD或DVD盘，所有游戏均是通过网络下载到主机之中，而游戏则是以电脑作品为主，有别于目前需要上街购买软件的方式，换言之，大家只要在家中就能随时购买到想要的游戏，也不怕会出现游戏断市的问题。

主机性能方面以Windows XP为基础，采用CUSTOM OS(主控系统)，主记忆体高达256MB，而CPU最高速度更达到3GHz，大大凌驾于现行各机种。底板则是使用Intel出品的，以及配备NVIDIA高速映像卡。硬碟机容量超过100GB，具有杜比数码7.1声道音效。

这部主机已开始接受预订，预定2004年在美国推出，2005年作全球性发售。售价预计低于399美元，游戏下载收费2.99美元至50美元左右，而且要通过专用网络发售，打破经由零售商购买的固有模式。

PS2进军中国大陆

PS2目前全球销量已经突破六千万部，不过同时也要面对销售趋向饱和问题。因此SONY决定开拓中国大陆市场。SONY CHINA原定于2003年12月20日在中国推出行货版的PS2，而不少游戏大厂也全力支持。有鉴于言语问题，所以初期厂方只会引入动作和解谜类型游戏，与主机同时发售的作品是《古堡谜踪》，稍后会推出《捉猴啦2》，两者都已经过中文化。目前主机在新年元旦已经在上海和广州低调发售。中国版PS2也是使用NTSC线路，主机采用丝缎银色，售价为1988元人民币。至于软件售价则为168元人民币。

诺基亚游戏手机N-GAGE面世

2002年NOKIA发表了具有更换软件功能的手提电话兼游戏机N-GAGE，之后终于在2003年10月7日作全球性同时发售，并在香港时代广场举行了一个盛大的推广活动。其后厂方也公布了官方销售数字，在欧洲和亚洲两地于两星期内共卖出四十万部。只是在对作为主力市场的美国，却并没有发表销售数字，但美国有一个统计网页就表示，该游戏手机在美国暂时仅卖出五千部，成绩强差人意，这相信与初期支持的游戏软件不多有关。

香港XBOX推出一周年

2003年11月22日是行货XBOX登陆香港一周年的大好日子，厂方在尖沙咀海港城举行了盛大的生日派对。联同一群XBOX机迷及100位与XBOX同月同日出生之嘉宾聚首一堂，为XBOX庆祝生日。而XBOX自去年底在香港推出至今，也有多项骄人成绩，其中包括：全香港超过150个零售店现均有售XBOX的产品、推出的行货XBOX游戏多达120款、100个流动试玩台现已遍布各大XBOX零售店、也曾举行过超过100场的推广活动、三百多万人次曾体验过XBOX游戏。

香港成为赛车游戏热点

虽然香港作为国际大都会，但是在电视游戏界往往是名誉不佳的代表，因为翻版问题仍是没完没了。然而在香港总代理的努力下，2003年却有特别多与香港拉上关系的消息，当中有三款赛车游戏是以香港背景作为赛道的，它们分别是XBOX的《PROJECT GOTHAM RACING 2》、PS2的《GRAN TURISMO 4》和《新世纪GPX》。特别是前两者采用实景制作，作为香港人也会感到非常自豪。可惜的是《GT4》未能赶在香港赛道制作完成前发售，玩家唯有寄希望于今年了。

日本篇

世嘉、SAMMY、NAMCO的三角关系

2003年其中一件最令人瞩目的消息，肯定非世嘉的合并事件莫属了！早在2003年2月13日，世嘉与SAMMY宣布进行业务统合，当时不少业界人士均对此抱有正面的态度，认为此举对两者的业务发展很有帮助，可是言犹在耳，NAMCO却突然于4月17日要求与世嘉合并，更在5月1日正式以书面形式提出，令一宗原本简单的商业行为变得复杂化。想不到好戏还在后头，正当大家摸不着头脑之际，世嘉在一星期后，即5月8日宣布放弃与SAMMY合作的计划，而在同一日，NAMCO也宣布撤回合并提案，一切仿佛从来没有发生过一样，不过该事件还留有余波，12月8日，SAMMY购入CSK所持有的世嘉股份，为总发行量的22.4%，正式成为世嘉的大股东，3日后SAMMY的里见社长更兼任世嘉的特别顾问，总算平息了这一宗由年初延续至年底的合并风波。

GAMEBOY ADVANCE SP发售

SP发售当日顾客在秋叶原店铺前排队的情形。

今年的2月14日，GBA的后继机SP终于正式发售，由于机体更袖珍化、画面亮度更佳，因此吸引了不少玩家一大清早就到秋叶原各大游戏店前轮流守候，首批货在一天内便告售罄，值得注意的是当中购买SP的以成年人为主要年龄层，证明任天堂已经顺利地拓展了成年人游戏市场，继续稳守手掌机的龙头地位！

《FINAL FANTASY X-2》发售

《FFX-2》发售当日，游戏店的收银台处挤满了购买游戏的顾客。

“《FF》系列”的第一款续篇游戏《FFX-2》于3月13日正式发售，并且在首周内销量便冲破100万大关，而目前的销量也跟《FFX》同样超过了200万，证明玩家对该系列的信心没有受到SQUARE与ENIX合并影响，也可说是为SQUARE ENIX打了一支强心针！

GAMEBOY PLAYER发售

为了刺激持续不振的GAMECUBE销量，任天堂于3月21日推出能在GC上玩GB及GBA游戏的GAMEBOY PLAYER，意图吸引广大的GB顾客层购买GC，可惜GB PLAYER的销量并不理想，于是任天堂又在6月21日把GC与GB PLAYER以套装的形式减价发售，但是仍未能收到立竿见影的效果，间接导致任天堂在2003年上半年度出现29亿日元的赤字。

SQUARE ENIX正式成立

前年震撼业界的SQUARE和ENIX合并事件终于在去年顺利解决，经过两间公司不断地磋商和妥协后，新公司终于宣布在2003年4月1日正式成立，合并后的名称为“株式会社SQUARE ENIX”，随后也宣布推出多款游戏，包括《FINAL FANTASY XII》、《DRAGON QUEST V》及体感游戏《剑神DRAGON QUEST》等，让玩家感受到两者合并后的实力！

KONAMI与日本棒球机构违反垄断法

1999年8月，KONAMI与日本棒球机构达成协议，由2000年1月至2003年3月期间，取得日本职业棒球员的姓名和肖像的独家使用权，自此所有家用棒球游戏，只要是采用球员实名及肖像的话，便要事先得到KONAMI的同意，这也导致其他厂商的部分棒球游戏因此延期发售。结果，在去年4月22日，日本公正取引委员会判定KONAMI的做法违反垄断法第19条，并对之作出警告，及要求日本棒球机构注意相关法例的条文，KONAMI方面则对于公正取引委员会不理解特许的方针表示遗憾，一宗长达3年的争执终于告一段落，各大厂商也可放心开发棒球游戏了。

PSP发表

比MD更小的UMD，是否会成为未来影音软件所采用的媒介呢？

PSP能否在任天堂称王的手掌机市场里分一杯羹？

一直盛传SONY正在秘密开发的手掌机PSP将在2003年5月13日正式曝光，由SCE的社长久多良木健先生于发表会上公开其性能，包括480x272点的TFT液晶显示器、3D多边形描绘机能以及对应SONY小型电器共通的记忆卡Memory Stick等，至于软件媒体则是采用SONY自行开发的“UMD”，此后SONY于11月4日在纽约举行的企业方针说明会中还公开了PSP的概念模型，正式向任天堂的掌机霸主地位发出挑战。

红白机发售20周年

这部具有非凡纪念价值的SP是不少机迷梦寐以求的珍品！

2003年7月15日，是任天堂红白机面世20周年的日子，当年就是这个小小的盒子开拓了家用游戏机的世界，为了隆重庆祝这项盛事，任天堂特地制作了一款参照红白机颜色配搭的GBA SP，以抽奖形式送出。但是随着FC所采用的半导体停产，任天堂也于9月30日宣布停止生产红白机和超任这两部主机，而抄录磁碟系统的服务也于同日停止，正式完成其历史使命。

DIGICUBE宣布破产

由SQUARE出资的DIGICUBE，在11月26日向东京地方发院申请破产，负债约达95亿日元的DIGICUBE的主要业务是向便利店批发游戏软件、音乐CD及DVD等商品，在1996年成立时曾有不错的业绩，1998年光是游戏软件便售出860万张，营业额高达468亿3800万日元，可是自从2002年后，DIGICUBE撤出便利店的销售网，业务便持续萎缩，直至2003年，软件总销量大幅下跌至242万张，结果在领导层商议之后，终于在去年底宣布寿终正寝。

PSX发售

自从SONY推出PS2之后，外界便不断传出有关于其后继机的传闻，而真相终于在去年5月22日揭晓，不过并非是PS3，而是集PS2、DVD / HDD录影机于一身的PSX，而且更决定在去年12月13日发售。可是由于SONY在发售前大幅度调低主机的机能，以致除了事前预订的之外，消费者大都采取观望态度，门市贩卖的销量并不理想。

东京GAME SHOW 2003圆满结束

入场人数回升是否会是业界复苏的先兆呢？

一年一度的业界盛事“东京GAME SHOW 2003”于2003年9月26至28日在日本幕张顺利举行，一如以往，在会场中各厂商均施展出浑身解数，公开多款最新作以及大作的最新情报，而总入场人数为15万人次，与2002年相比上升了不少，似乎象征着游戏业界已开始从谷底反弹，从衰退中逐渐回复过来。

《FINAL FANTASY XII》发表

松野泰己先生与《FF XII》的开发人员聚集一堂出席发表会。

在游戏发表之后迅速登上各大游戏杂志的期待榜榜首，《FF XII》本次能否再创佳绩呢？

万众瞩目的“《FINAL FANTASY》系列”最新作于去年11月19日正式发表，除了业界人士之外，SQUARE ENIX也很少见地邀请一般玩家参与发表会，会上由制作人松野泰己先生率领旗下的开发人员畅谈游戏的内容，同时也播放了游戏的映像，甚至连SCE的社长久多良木健先生也送上贺词，《FINAL FANTASY XII》绝对会是2004年最受注目的超大作！

欧美篇

PS2独占EA线上游戏

为了令自家主机有更大的优势，拉拢软件厂商作出特别的照顾，硬件厂商可谓绞尽脑汁。例如2002年SONY取得独占“《GRAND THEFT AUTO》系列”的家用版版权，就使PS2在欧美地区获得极大的优势。而今年SCE故技重施，由于美国相当看重ONLINE游戏的发展，所以厂商便与软件“大鳄”ELECTRONIC ARTS签署契约，使EA就算同时为多平台开发游戏，也只有PS2版才具有上线的功能，这无疑对于积极发展XBOX LIVE的Microsoft造成一定打击。

EYETOY欧美爆发热潮

SCE往往在游戏创意上给人很大的惊喜，而去年厂方最成功的产品莫过于《EYETOY》，此产品特别的地方是附送接收映像及动态感应的镜头，令玩家可在电视画面中出现，然后利用自身动作来玩各式迷你游戏。在欧洲推出后销量瞬即冲破百万大关，而较早之前在美国发售，也于两周内卖出43万套，而全球总销量目前已超过180万套，成绩优异。由于此产品极受欢迎，因此已在开发续集，并公开招募游戏迷提供迷你游戏构想。

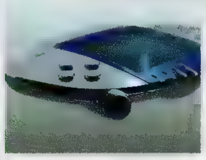
SCE开发《HALO》的杀手

XBOX在美国成功展开游戏业务，其中与自家作品《HALO》大受欢迎不无关系。SCE有鉴于此，也找来游戏制作公司开发一款主观动作射击游戏《KILL ZONE》，该作品在开发者之中就匿称为“HALO杀手”，公然向《HALO》宣战。而游戏本身在设计上也处处针对对手，例如故事发生在近未来，游戏设有多个模式，有一人玩模式以及让四位玩家扮演潜入敌阵的士兵，还有大量的关卡及武器选择。在多人同玩的模式中以分割画面来进行合作或是对战，并对应通话耳机进行网上对战。

3DO游戏版权争夺战

虽然主机热卖，但无论美、日均有游戏商因资金问题而宣布破产，其中3DO就是因经营问题而决定申请破产，其手上的多个游戏版权吸引到其他厂商青睐，并举行了一个游戏版权竞投会，其中赛车游戏《STREET RACING SYNDICATE》就由出价150万美元的NAMCO取得。Microsoft也夺得了棒球游戏《HIGH HEAT BASEBALL》的版权。

又有新游戏手机发表



继NOKIA推出N-GAGE后，手掌游戏机市场又再掀战幕，多间厂商都在打手掌游戏机市场的主意，以打破GBA垄断的局面。除了SCE发表手掌机PSP外，一间名为TIGER TELEMATUCS的公司也发表了一部全新的手掌游戏机，名为GAMETRAC。此机本身标榜着集合了尖端的多媒体技术，不仅搭载了GPS机能，还可使用视窗CE.NET，并内置了数码摄影机，更可通过蓝牙进行无线对战。萤幕使用TFT彩色液晶，具备SMS(SHORT MESSAGE SERVICE/短讯服务)技术，还可播放MP3及MPEG 4动画。而该手掌游戏机的售价为126英镑(约港币1600元)，预定2004年4月至6月左右发售。不过此手掌机游戏硬件性能尚未透露，也未知会有什么软件厂商支持。

GTA 引发连串问题

2002年发售的《GTA3》成为当年PS2上销量最高的作品，而2003年其续篇《GTA：VICE CITY》同样获得骄人成绩。不过由于其限制级的内容，因此又产生了更多的话题。其到处抢夺警车与肆意杀人的意识，实在令人不敢恭维，也引来很多无知青少年去模仿。

欧美篇

先有两名少年偷车的数量超过一百辆。之后美国又发生学园枪杀案，收害者家人认为那是因为《GTA》教唆玩家的结果而要求厂方ROCKSTAR赔偿。去年又因为《GTA：VC》一个以屠杀某民族为题的任务，引起该民族在美居民的不满。此外还有其他公司控告厂方抄袭其创意，可以说负面新闻不绝于耳。

ATI 收两家大礼供应映像晶片技术

目前现役三大主机均已开始了下一代游戏机的开发工作，而主宰游戏机命脉的除了CPU(中央处理器)外，其映像处理器(GPU)同样占有重要地位。而主机厂商为了令自家主机有更好的性能，自然找有实力的著名厂商提供映像晶片技术，其中ATI TECHNOLOGIES竟同时与任天堂和Microsoft签署合约，分别为其下一代主机开发及设计映像技术及晶片。因此有人揣测这两部下一代主机的映像处理器是否会共通，不过ATI发言人表示由于两颗晶片的开发是由不同设计组的人员来负责，所以两者是完全不同的。

新一年游戏业界形式如何？ 2004 年业界展望

2003年刚刚过去，游戏业界很快便要面对新一年的机遇与挑战。回首2003年的业界，出现了不少厂商破产、游戏软件的销售疲软等负面新闻，但当中也不乏厂商之间的合并、在游戏中加入新技术等刺激产业发展的事件。就2003年的游戏销量而言，部分系列作如《R：RACING EVOLUTION》(《山脊赛车革命》)没能获得理想的成绩，而一些不起眼的作品如《MADE IN WARIO》(《瓦里奥制造》)等却有不俗的销量，这些证明玩家对游戏的心态也有一定变化，因此2004年会变得如何，实在值得先来展望一下。

业界篇

不利消息逐渐淡化，明年复苏有望

游戏业界由兴旺趋向衰退，其实早在2002年前便已有迹象显示。自从PS2推出以来，游戏画面的素质越来越强，各厂商在这上面所花费的技术和功夫比以往要多出数倍，游戏的开发费用自然越来越高。2003年是淘汰弱者挽留强者的一年，有实力的厂商为巩固地位开始大搞合并，而未被青睐的小厂商只落得破产的命运。经过2003年的大洗礼，各厂商相信都已做好了心理准备，更懂得如何在困境中生存。各大厂商在经过一轮内部重整后，均可有望在2004年取得更佳的业绩，业界复苏仿佛指日可待！

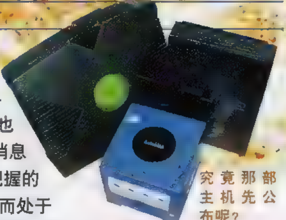
SQUARE ENIX的合并对游戏业发展有利。

海外市场饱和将至、回流或开拓新市场势在必行

自2002年开始，一些大型的游戏厂商为确保游戏的销量，开始把业务的重心放到海外市场，形成了部分日本厂商先发售欧美版，后发售亚洲版的反常现象。在2004年，这个趋势虽然并未完全逆转，但从2003年欧美市场游戏销量来看，该地区的市场已开始出现饱和现象，2004年底或更往后的时间里，这种情况可能进一步恶化。因此到了2004年的下半年，厂商把市场重新放回日本与欧美之间，甚至于去开拓新市场的情形有可能会频繁出现。

硬件篇

公布新主机蓄势待发



究竟那部主机先公布呢？

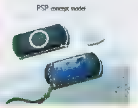
SONY、MICROSOFT和任天堂三大主机厂商，早在2003年已放出在2004公布下一代主机的消息，也就是说在新一轮的主机大战将蓄势待发。虽然有此消息传出，但贵为现役主机之首的SONY当然不会打没把握的仗，静观对手公布新主机规格后再出手也未迟晚。而处于落后地位的MICROSOFT和任天堂，从商业战略上讲虽然等待对手先公布新主机会比较较有利，但如今在被动的情况下可能还是会先行公布新主机。虽然主机在2005年以后才发售，但2004年的这一场主机宣布战，将会与下一代主机战之间有着不可分割的联系，即是说2004年同样是焦点。

SONY 新技术值得期待

继Eyes Toy后会有什么令人惊喜的硬件推出呢？

一向勇于尝试新技术的SONY，在2003年已率先推出游戏与影像合一的Eyes Toy，从在欧美过百万的销量来判断，可以说是获得了空前的成功。到了2003年，随着新一代主机的公布，宣布采用的主机新技术也显得非常引人注目。SONY一向能够取悦玩家欢心，所以新技术能够达到什么样效果实在值得期待。

手掌游戏机竞争活性化



预定在2004年11月，由SONY推出的手掌机PSP会正式发售，从PSP的外型和规格来看，跟目前的主流手掌机GBA有很大差异。而一向走高格调的PSP，虽然同是以手掌机的方式推出，市场的年龄层可能有所上升，要夺去任天堂GBA的市场似乎仍不敢乐观。不过随着这个真正的对手出现，任天堂也不会坐视不理，这有助于使手掌机游戏业的竞争活性化，未尝不是一件好事。

上网功能变成基本需求

即使是上网下载小玩意儿，也能够引出话题。

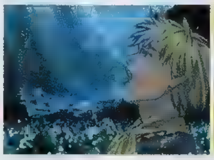
自PS2推出以来便提倡今后的游戏将与网络联为一体，但因为市场对网络游戏的认知程度低，没有充足软件支持而发展缓慢。随着XBOX的XBOX LIVE发展壮大，PS2的网络系统也将不甘落后，预期今后一部分的PS2游戏都将具备上网功能。这里所指的不一定是上线游戏那一类，有可能是通过上网来下载新资料或新的游戏内容等，因为现有技术允许厂商多加利用网上的设备。

软件篇

大作系列仍是主流

游戏业的衰退之风一直吹个不停，即使展望2004年游戏业有复苏的先兆，但从游戏厂商的整体情况来看，大作系列的游戏依然会是主角。从已宣布的续作如《FINAL FANTASY XII》、《DRAGON QUEST VIII》、《METAL GEAR SOLID 3》、《生化危机4》等开始，各厂商还是会把重心放在这些作品之上。能否打破目前的困境，只有寄希望于今年的E3展或2004年下半年各厂商的新公布的作品了。

期待新游戏的面市



不论是PS2、XBOX还是GC，各主机由发售至今已经有很长一段时间了，厂商运用各主机的开发软件来制作游戏应该已完全熟悉了，开发游戏所需时间自然也会相应缩短。大部分大型厂商的开发部，会被细分为二个或多个队伍来制作游戏，因此到2004年不排除有全新的作品出现，这种情况有好像当年PS完全成熟的时期，有不少的全新作品都是PS后半期才推出，例如《VALKYRIE PROFILE》、《THE LEGEND OF DRAGOON》等。

海外作品范围扩大

以海外作品为主的XBOX是否会因此而有机会翻身呢？

在2003年最畅销的游戏作品中，海外作品稳稳地占有了一席之地，其中《GTA3》、《THE GETAWAY》等作品的高销量还是远超想像。不论如何，这证明日本对海外游戏的接受程度逐渐在提高，展望2004年将会有更多的海外作品成功地打入日本市场。不过话说回来，《GTA3》、《THE GETAWAY》等高销量的作品，其主题意识都存在问题，要如何在销量与意识两者之间取得平衡，是今后游戏开发者要认真考虑的事。

电玩太郎：《Project Gotham Racing 2》、《Soul Calibur II》、《APEX》
猫部：《WINNING ELEVEN 7》、《真·三国无双3》、《寂静岭3》
DR GAME：《桃太郎电铁12》、《往北去…2》、《超时空要塞MACROSS》
MINAMOTO：《DRAGO-ON DRAGON》、《寂静岭3》、《SIREN》
秀吉：《最终幻想X-2》、《Z GUNDAM 幽谷 vs 泰坦斯》、《WINNING ELEVEN 7》
小志幽凉：《樱大战 炽热之血》、《Z GUNDAM 幽谷 vs 泰坦斯》、《仙乐传说》
风之使者：《最终幻想X-2》、《真·三国无双3 猛将传》、《WINNING ELEVEN 7》
义经：《SPECTRAL SOULS》、《梦幻骑士IV》、《永远的伊苏I+II》

游戏时刻表

Hit 期待度高　超人气 期待度极高

GAME 科技风

PLAYSTATION 2 (Official Product)

12月

30日	□SONIC HEROES(ACT)	SEGA	342元

2004年1月

22日	□Hajimeno Ippo 2 Victorious Road(SPT)	ESP	价格未定

GAME 科技风

PLAYSTATION 2 (Parallel Import)

12月

30日	□SONIC HEROES(ACT)	SEGA	6980日元

2004年1月

8日	□变形侠医HULK(ACT)	CYBER FRONT	6800日元
8日	□LOAD OF THE RING 魔者再临(ACT)	ELECTRONIC ARTS	6800日元
8日	□20XX 七侠四义(ACT)	SAMMY	6800日元
8日	□最强东大将棋4(MYCOM BEST)(TAB)	每日COMMUNICATION	4800日元
15日	□SEGA AGES 2500 SERIES Vol.6 铝瘾大盗(ACT)	3D AGES	2500日元
15日	□第三帝国兴亡记(SLG)	GLOBAL A ENTERTAINMENT	6980日元
15日	□ANUBIS ZONE OF THE ENDERS SPECIAL EDITION(STG)	KONAMI	3300日元
15日	□ANUBIS ZONE OF THE ENDERS SPECIAL EDITION 限定版(STG)	KONAMI	3500日元
15日	□石仓升九段之围棋讲座 上级篇~目标！实力初段~(STG)	UNBALANCE	4980日元
22日	□TERMINATOR 3 RIZE OF MASNZE(ACT)	ATARI	6800日元
22日	□宇宙之STELLVIA(STG)	BANDAI	6800日元
22日	□SIMPLE 2000 SERIES ULTRAMATE Vol 16 战国 VS 现代(ACT)	D3 PUBLISHER	2000日元
22日	□SIMPLE 2000 SERIES Vol 44 THE 开始的RPG~传说的后继者们~RPG)	D3 PUBLISHER	2000日元
22日	□CROUCHING TIGER HIDOUN DRAGON(ACT)	ESP	6800日元
22日	□哈里波特 神秘的魔法石(RPG)	ELECTRONIC ARTS	5800日元
22日	□NEBULA~ECHO NIGHT~(ACT)	FROM SOFTWARE	5800日元
22日	□爱藏版ANGELIE TROIS KOEI The Best(AVG)	KOEI	3800日元
22日	□信长之野望 岚世记 KOEI The Best(SLG)	KOEI	3800日元
22日	□超BATTLE 封神 KOEI The Best(ACT)	KOEI	2800日元
22日	□封神演义2 KOEI The Best(SLG)	KOEI	2800日元
22日	□钢铁之咆哮2~WAR SHIP COMMANDER~(SLG)	KOEI	6800日元
22日	□钢铁之咆哮2~WAR SHIP COMMANDER~&~WAR SHIP GUNNER~(SLG)	KOEI	10800日元
22日	□SUPERLITE 2000 PUZZLE CORSSWADE(TAB)	SUCCESS	2000日元
22日	□星之海洋3 导演剪辑版(RPG) Hit	SQUARE ENIX	6800日元
22日	□PHANTOM BRAVE(AVG)	日本一SOFTWARE	6800日元
22日	□PHANTOM BRAVE 限定版(AVG)	日本一SOFTWARE	8800日元
22日	□风云 新撰组(暂称)(ACT)	元气	6800日元
23日	□THE SIMS(SLG)	ELECTRONIC ARTS	6800日元
29日	□Wind- a breath of Heart- REPACKAGE(AVG)	ALCHEMIST	价格未定
29日	□真女神转生III-NORTURNE MANICS-(RPG)	ATLUS	5800日元
29日	□真女神转生III-NORTURNE MANICS-(RPG)	ATLUS	5800日元
29日	□BEAST SAPP(ETC)	ARUZE	价格未定
29日	□SERECT WEAPON OVER NORMANDIE(ACT)	ELECTRONIC ARTS	6800日元
29日	□第一神拳2 VICTORIOUS ROAD(ACT)	ESP	6800日元
29日	□BOMBERMAN JETERS(HUDSON THE BEST)(RPG)	HUDSON	3000日元
29日	□巫女护士小麦MAGICAL(AVG)	KID	6800日元
29日	□巫女护士小麦MAGICAL 限定版(AVG)	KID	10800日元
29日	□AIR FORCE DELTA~BLUE WING KNIGHTS~(STG)	KONAMI	6800日元
29日	□西风狂诗曲(RPG)	MARVELOUS INTERACTIVE	6800日元
29日	□西风狂诗曲初回限定版(RPG)	MARVELOUS INTERACTIVE	6800日元
29日	□After...~忘不了的羁绊~(AVG)	PIONESOFT	6800日元
29日	□After...~忘不了的羁绊~初回限定版(AVG)	PIONESOFT	7800日元
29日	□GUN GRAVE 廉价版(STG)	RED ENTERTAINMENT	2800日元
29日	□爆走CONVOY 传说~男花道美国浪漫~(RAC)	SPIKE	6800日元
29日	□式神之城II(AVG)	TAITO	5800日元
29日	□式神之城II 限定版(AVG)	TAITO	6800日元
29日	□EXCITING PROWRESTLING 5(SPT)	YUKES	4800日元
29日	□EXCITING PROWRESTLING 5(初回限定版)(SPT)	YUKES	6800日元
未定	□TOMY AND JERRY 胡子大战争(ACT)	SUCCESS	4800日元

2004年2月

4日	□PUYOPUYO FEVER(PUZ)	SEGA	4980日元
5日	□DRAGON BALL Z 2(ACT)	BANDAI	6800日元
5日	□SEGA THE BEST2800 LE MANS 24 HOURS(RAC)	SEGA	6800日元
5日	□山佐Digi WORLD 3 BEST OF BEST(ETC)	YAMASA ENTERTAINMENT	价格未定
5日	□山佐Digi WORLD 4 BEST OF BEST(ETC)	YAMASA ENTERTAINMENT	价格未定
5日	□山佐Digi WORLD SP BEST OF BEST(ETC)	YAMASA ENTERTAINMENT	价格未定
5日	□山佐Digi WORLD SP 海一番R BEST OF BEST(ETC)	YAMASA ENTERTAINMENT	价格未定
11日	□007 EVERYTHING ON NOTHING(STG)	ELECTRONIC ARTS	6800日元
11日	□007 NIGHT FIRE EA Best HIT's(STG)	ELECTRONIC ARTS	3980日元
11日	□战国无双(ACT)	KOEI	6800日元
11日	□战国无双 TREASURE BOX(ACT) 超人气	KOEI	12800日元
11日	□EyeToy: Play(ACT)	SCE	6980日元
11日	□Superlite 2000 PUZZLE 2000(PUZ)	SUCCESS	2000日元
11日	□空战III(STG)	角川书店	价格未定
12日	□黄泉归来~REFRAIN~(ACT)	D3 PUBLISHER	4800日元
12日	□网球王子Love of Prince Bitter(SPT)	KONAMI	价格未定
12日	□网球王子Love of Prince Sweet(SPT)	KONAMI	价格未定
12日	□侦探 神宫寺三郎 Innocent Black(WORKJAM COLLECTION)(AVG)	WORKJAM	价格未定
18日	□wordimagesoudplay(ETC)	SME	4800日元
19日	□ATARI HOT SERIES V-RALLY 3(RAC)	ATARI	价格未定
19日	□SHADOW HEART II(AVG)	ARUZE	6800日元
19日	□SHADOW HEART II DX PACK(AVG)	ARUZE	9800日元
19日	□GUN BIRD 1 & 2(STG)	ATLUS	价格未定
19日	□SD GUNDAM G GENERATION SEED(SLG)	BANDAI	5800日元
19日	□MISSING PART side B THE 侦探STORYS(AVG)	FOG	6800日元
19日	□WORKJAM BEST COLLECTION Vol.1 侦探神宫寺三郎Innocent Black(AVG)	HUDSON	价格未定
19日	□BOMBERMAN ONLINE(ACT)	HUDSON	3800日元
19日	□Angel's Feather(暂称)(AVG)	KIDS	6800日元
19日	□Angel's Feather 限定版(暂称)(AVG)	KIDS	8800日元
19日	□WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 7 INTERNATIONAL(SPT)	KONAMI	价格未定
19日	□WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 7 INTERNATIONAL PREMIUM PACKAGE supported by adidas(SPT)	KONAMI	价格未定
19日	□POP MUSIC 9(ETC)	KONAMI	6800日元
19日	□COOL GIRL(ETC)	KONAMI	6800日元
19日	□COOL GIRL 限定版(ETC)	KONAMI	9800日元
19日	□SNOW(AVG)	NEC INTERCHANNEL	7200日元
19日	□SNOW 初回限定版(AVG) Hit	NEC INTERCHANNEL	7200日元
19日	□FINAL FANTASY X-2 INTERNATIONAL + LAST MISSION(RPG)	SQUARE ENIX	6800日元
19日	□GALLOP RACER LUCKY 7(RAC)	TECMO	6800日元
26日	□SEGA AGES 2500 SERIES GAIN GROUND(ACT)	3D AGES	2500日元
26日	□SEGA AGES 2500 SERIES VIRTUA RACING(RAC)	3D AGES	2500日元
26日	□SOCCER LIFE！(SLG)	BANPRESTO	价格未定
26日	□ULTRAMA FIGHTING EVOLUTION2 PlayStation2 The Best(ACT)	BANPRESTO	3800日元
26日	□GALAZY ANGEL Moonlitlovers(AVG)	BROCCOLI	6800日元
26日	□鬼武者3(AVG) 超人气	CAPCOM	6980日元
26日	□SIMPLE 2000 SERIES Vol.43 THE 密探~特任司法官事件簿之10个谜案FILE~(AVG)	D3 PUBLISHER	2000日元
26日	□SIMPLE 2000 SERIES ULTRAMATE Vol.17 对战！爆弹POIPOI(ACT)	D3 PUBLISHER	2000日元
26日	□SIMPLE 2000 SERIES ULTRAMATE Vol.18 LOVE★AIRLOBBY(ACT)	D3 PUBLISHER	2000日元
26日	□SLOTER UP MANIA 4 最强之卷！SUPER HANAHANA & SIGMAL & OASE(ETC)	DORASU	价格未定
26日	□ARMORED CORE3 SILENT LIGHT PlayStation2 The Best(STG)	FROM SOFTWARE	3000日元
26日	□天诛参 PlayStation2 The Best(ACT)	FROM SOFTWARE	3000日元
26日	□天翔2(wins)(AVG)	KIDS	6800日元
26日	□天翔2(wins)限定版(AVG)	KIDS	8800日元
26日	□决战II PlayStation 2 the Best(SLG)	KOEI	价格未定
26日	□ROUGE OPS(AVG)	KEMCO	6800日元
26日	□FIRE FIGHTER F.D.18(STG)	KONAMI	价格未定
26日	□ORANGE POCKET ~LUTE~(AVG)	PIONESOFT	6800日元
26日	□ORANGE POCKET ~LUTE~初回限定版(AVG)	PIONESOFT	7800日元
26日	□GUN GRAVE O.D.(ACT)	RED ENTERTAINMENT	6980日元
26日	□头文字D Special Stage SEGA THE BEST 2800(RAC)	SEGA	2800日元
26日	□电脑战机VIRTUAL ON MAZE SEGA THE BEST 2800(ACT)	SEGA	2800日元
26日	□GAILTY GEAR XX PlayStation2 The Best(FIG)	SAMMY	2800日元
26日	□BASS LANDING 3 Sammy Best(SPT)	SAMMY	2800日元
26日	□BASS LANDING 3 Sammy Best 连专用控制器(SPT)	SAMMY	7980日元
26日	□机甲兵团-PHOENIX II(暂称)(STG)	TAKARA	6800日元
26日	□MONSTER FARM 4 PlayStation2 The Best(SLG)	TECMO	3000日元
26日	□柠檬色战奇谭☆纯(AVG)	角川书店	6800日元
26日	□柠檬色战奇谭☆纯 DX PACK(AVG)	角川书店	8800日元
26日	□街道BATTLE 2 CHAIN REACTION(RAC)	元气	6800日元
未定	□HURASERA(AVG)	DATAM POLYSTAR	6800日元
未定	□HURASERA 限定版(AVG)	DATAM POLYSTAR	8800日元
未定	□DERBY STARION 04(SLG)	ENTERBRAIN	6800日元
未定	□RISING SPIRIT 2(ETC)	SPIKE	6800日元
未定	□TAISEN(1)将棋(TAB)	每日COMMUNICATION	2000日元
未定	□TAISEN(2)围棋(TAB)	每日COMMUNICATION	2000日元
未定	□TAISEN(3)麻雀(TAB)	每日COMMUNICATION	2000日元
未定	□TAISEN(4)SOILDER~企业战士将棋~(TAB)	每日COMMUNICATION	2000日元

2004年3月

未定	□SIMPLE 2000 SERIES Vol.45 THE 恋爱QUIZ~CHALLANGE 汉字检定~(ETC)	D3 PUBLISHER	2000日元
未定	□FIFA TOTAL FOOTBALL(SPT)	ELECTRONIC ARTS	6800日元
未定	□金色的CORDA(AVG)	KOEI	6800日元
未定	□金色的CORDA PREMIUM BOX(AVG)	KOEI	8800日元
未定	□机壳特攻队 STAND ALONE COMPLEX(AVG)	SCE	5800日元
未定	□海賊讲我PO-PO-TAN(AVG)	WELMAID	6800日元

2004年4月

未定	□PANZER FRONT B 型(ACT)	ENTER BRAIN	7800日元

2004年内

春季	□GUN SLINGER GIRL Vol.1(暂称)(ACT)	BANDAI	6800日元
春季	□木漏日羊木道(暂称)(AVG)	GN SOFTWARE	价格未定
未定	□THE MAGICL NINJYA 儿雷登场！(ACT)	CAPCOM	价格未定
未定	□十二国记~赫赫王道 红缘羽化~(RPG)	KONAMI	价格未定
未定	□XenoSaga Freak(TAB)	NAMCO	价格未定
未定	□MOEKKO CAMPANY~欢迎来到MOEKO岛~(AVG)	PRINCESS SOFT	6800日元
未定	□MOEKKO CAMPANY~欢迎来到MOEKO岛~初回限定版(AVG)	PRINCESS SOFT	8400日元

发售日未定

□JACK X DAXTER 2(ACT)	SCE	价格未定

GAME 科技风

PLAYSTATION

2004年1月

未定	□猫的关系(PSone Books)(ETC)	MARVELOUS INTERACTIVE	1800日元
未定	□VAMPIRE HUNTER D(PSone Books)(ACT)	MARVELOUS INTERACTIVE	1800日元
未定	□夏色剑术小町(BEST版)(AVG)	NEC INTERCHANNEL	2900日元
未定	□FAVORITE DEAR 元环物语(BEST版)(RPG)	NEC INTERCHANNEL	2900日元

DREAMCAST

2004年1月

22日	□DREAM COLLECTION CAPCOM VS SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001(FIG)	CAPCOM	2800日元
22日	□DREAM COLLECTION ROONMATE 麻美~亲子是女子高生~Director's Edition(AVG)	DATAM POLYSTAR	2800日元
22日	□DREAM COLLECTION THE KING OF THE FIGHTERS 2001(FIG)	PLAYMORE	2800日元
29日	□Wind-a breath of heart- REPACKAGE 版(AVG)	ALCHEMIST	4800日元
29日	□玉球(AVG)	NEC INTERCHANNEL	6800日元
29日	□After...~忘不了的羁绊~(AVG)	PIONESOFT	6800日元
29日	□After...~忘不了的羁绊~初回限定版(AVG)	PIONESOFT	7800日元
29日	□IZUMO(SLG)	SYMBIO PLANNING	7800日元

2004年2月

12日	□风之翼(AVG)	KYARARA	7500日元
24日	□PUYOPUYO FEVER(PUZ)	SEGA	4980日元
26日	□PSYVARIAR 2(STG)	SUCCESS	5800日元

2004年3月

25日	□ORANGE POCKET ~CORNET~(AVG)	PIONESOFT	6800日元
25日	□ORANGE POCKET ~CORNET~初回限定版(AVG)	PIONESOFT	7800日元
未定	□Cherry Blossom(AVG)	TAKUYO	6800日元
未定	□Cherry Blossom VOICE CD 同捆版(AVG)	TAKUYO	7800日元

X-BOX

12月

30日	□SONIC HEROES(ACT)	SEGA	6980日元

2004年1月

15日	□PLUS PLUM2(ETC)	TAKUYO	6800日元
22日	□UNREAL CHAMPIONSHIP(Xbox WORLD COLLECTION)(SPT)	MICROSOFT	4800日元
22日	□HUNTER: THE RECKONING REDEEMER(Xbox WORLD COLLECTION)(SPT)	MICROSOFT	4800日元
22日	□NBA INSIDE DRIVE 2004(Xbox WORLD COLLECTION)(SPT)	MICROSOFT	4800日元
29日	□AUTOMDELLISTA U.S.-Tuned(RAC)	CAPCOM	4800日元
29日	□BREAK DOWN(ACT)	NAMCO	6800日元
未定	□魔界转战RUNE CITY(ACT)	CEREST BLUE	价格未定

2004年2月

26日	□铁骑大战(STG)	CAPCOM	7800日元
26日	□铁骑大战 专用控制器同捆版(STG)	CAPCOM	19800日元
26日	□天空-Tenku-2(ACT)	MICROSOFT	6800日元
26日	□ROUGE OPS(AVG)	KEMCO	6800日元
26日	□忍者外传NINJA GAIDEN(ACT) 超人气	TECMO	7800日元

发售日未定

□LINKS 2004(Xbox WORLD COLLECTION)(SPT)	MICROSOFT	4800日元

GAME 科技风

NINTENDO GAME CUBE

12月

30日	□SONIC HEROES(ACT)	SEGA	6980日元

2004年1月

8日	□LOAD OF THE RING 魔者再临(RPG)	ELECTRONIC ARTS	6800日元
15日	□怪兽之岛~AMAZING ISLAND~(SLG)	SEGA	6980日元
22日	□THE SIMS(SLG)	ELECTRONIC ARTS	6800日元
22日	□1080° SILVER STORM(SPT)	任天堂	5800日元
23日	□学园都市VARANOIR ROSES(RPG)	IDEA FACTORY	5800日元
29日	□BOMBERMAN JECTERS HUDSON THE BEST(RPG)	HUDSON	2800日元

2004年2月

11日	□007 EVERYTHING ON NOTHING(STG)	ELECTRONIC ARTS	6800日元
19日	□嘉尔达传说 4把剑+(ACT)	任天堂	5800日元
26日	□ROUGE OPS(AVG)	KEMCO	6800日元

2004年3月

4日	□CUSTOM ROBOT for GAMECUBE(暂称)(RPG)	任天堂	价格未定

GAME 科技风

GAME BOY ADVANCE

12月

30日	□魔女小忍ISERIES 第一弹［偶像学园］(ETC)	CULTURE BRAIN	4800日元

2004年1月

8日	□LOAD OF THE RING 魔者再临(RPG)	ELECTRONIC ARTS	4800日元
22日	□THE SIMS(SLG)	ELECTRONIC ARTS	4800日元
23日	□逆转裁判3(AVG)	CAPCOM	4800日元
未定	□魔女小忍ISERIES 第二弹［更换天理］~店员育成GAME~(SLG)	CULTURE BRAIN	4800日元

2004年2月

11日	□007 EVERYTHING ON NOTHING(暂称)(STG)	ELECTRONIC ARTS	4800日元
12日	□LILLIPUT王国~和LILIMONI一起PUNI~(ETC)	SEGA	4800日元
19日	□ATARI NOT SERIES V-RALLY 3(RAC)	SEGA	2800日元
未定	□游戏王 DUEL MONSTERS EXPERT 3(TAB)	KONAMI	价格未定
未定	□游戏王 DUEL MONSTERS EXPERT 3 BEGINNING PACK(TAB)	KONAMI	价格未定

2004年3月

未定	□对决！ULTRAMAN HERO(ACT)	JORUDAN	4800日元

2004年内

未定	□球斗士 VATTORLLER X(SPT)	BANDAI	价格未定
未定	□DUEL MASTERS 2 INVISIBLE ADVANCE(AVG)	TAKARA	价格未定

GAME 科技风

Nokia N-Gage

2004年内

春季	□Marcel Desailly Pro Soccer(SPT)	Gameloft	价格未定
夏季	□Pandemonium(AVG)	Nokia	价格未定
未定	□Tom Clancy's Ghost Recon(ACT)	Gameloft	价格未定
未定	□Tom Clancy's Splinter Cell 2(ACT)	Gameloft	价格未定
未定	□Ashen(ACT)	Nokia	价格未定
未定	□Pathway to Glory(SPT)	Nokia	价格未定
未定	□Virtua Tennis(SPT)	Sega	价格未定
未定	□Sega Rally Championship(RAC)	Sega	价格未定
未定	□Taito Memories(ETC)	Taito	价格未定
未定	□MotoGP(RAC)	THQ Wireless	价格未定

©1996 JFA©2001 KFAadidas,the adidas logo,FEVERNOVA,the trigon logo and the 3-stripes nark are registered trade marks which are owened by the adidas-Salomon Group,used with permission.the used of real player names and likenesses is authorised by FIFPro and is member associations.Milan's trademarks, name and logo appear under license from Milan A C S.p.A Offical product manufactured and distributed by KONAMI under license granted by Roma International Football Service S r.l Produced under the license from Lazio Societa Sportiva S p.A Parma Logo are trademarks of Parma Associazione Calcio S p.A.©2003 KONAMI &Konami Computer Entertainment Tokyo.©重野秀一/讲谈社©SEGA ROSSO/SEGA.2003All manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved.©2003 GENKI©2003 KOEI Co.,Ltd.©1987-2003 IREM SOFTWARE ENGINEERING INC.All rights reserved.©CAPCOM CO.,LTD.2003 ALL RIGHTS RESERVED

TOP 10 游戏龙虎榜

本期龙虎榜所统计的时间正是圣诞期间，主机的销量明显上升，其中GC的销量也上升到近12万台，[illegible]

[illegible] 1月8日

劲GAME人气榜 TOP 10

本星期暂无新游戏上榜，在人气榜的位置方面，《BIO OUTBREAK》票数再度回升，将《Z高达》击败再度取得第一位，《FM4》回落一级，而街机的《拳皇2003》则拾级而上至第七位，有机会打入前5名之内。

NO.1 BIOHAZARD OUTBREAK 前回3

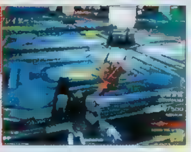
PS2/CAPCOM/12月8日/ONLINE AVG/6800日元

本 318 累 1432

NO.2 机动战士Z GUNDAM 幽谷对VS泰坦斯 前回1

PS2/CAPCOM/12月4日/ACT/6800日元

本 301 累 1890



NO.3 FRONT MISSION 4 前回2

PS2/SQUARE ENIX/12月18日/SLG/6800日元

本 288 累 859

NO.4 GRAN TURISMO 4 'Prologue' 前回5

PS2/SCE/12月4日/RAC/2980日元

本 264 累 1478

NO.5 零 红之蝶 前回4

PS2/TECMO/11月27日/AVG/6800日元

本 239 累 1979

排名	游戏	资料	本	累
NO.6 前回6	SPY FICTION	PS2/SAMMY/12月25日/ACT/6800日元	216	442
NO.7 前回9	THE KING OF FIGHTERS 2003	AC/SNK PLAYMORE/稼动中/FTG	185	434
NO.8 前回8	KUNOICHI 忍	PS2/SEGA/12月4日/ACT/1人玩/6980日元	176	993
NO.9 前回10	鬼武者 无赖传	PS2/CAPCOM/11月27日/ACT/1~4人玩/6800日元	152	1738
NO.10 前回7	J LEAGUE WINNING ELEVEN TACTICS	PS2/KONAMI/12月11日/SLG/6980日元	131	825

上周日本销量榜 TOP 10

1 ROCKMAN EXE 4 TOURNAMENT RED SUN · BLUE MOON 前回新

GBA/CAPCOM/12月12日/ARPG/4800日元

本 223828 累 223828

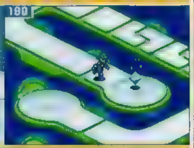
排名	前回	游戏	资料	本	累
NO.2	新	BIOHAZARD OUTBREAK	PS2/CAPCOM/12月11日/AVG/6800日元	208617	208617
NO.3	新	ONE PIECE GRAND BATTLE 3	PS2/GC/BANDAI/12月11日/ACT/6800日元	106691	106691
NO.4	3	大众高尔夫4	PS2/SCE/11月27日/SPT/5800日元	95988	733928
NO.5	1	机动战士Z GUNDAM 幽谷对VS泰坦斯	PS2/CAPCOM/12月4日/ACT/6800日元	94882	409390
NO.6	新	[illegible]	PS2/GC/HUDSON/12月11日/TAB/6800日元	94482	94482
NO.7	2	GRAN TURISMO 4 'Prologue'	PS2/SCE/12月4日/RAC/2980日元	94289	297589
NO.8	5	MARIO PARTY 5	GC/任天堂/11月28日/ETC/5800日元	64100	222166
NO.9	新	DONKEY KONGA	GC/任天堂/12月12日/ETC/1~2人玩/6800日元	61635	61635
NO.10	新	RATCHET & CLANK 2 [illegible] COMMANDO	PS2/SCE/12月11日/ACT/5800日元	61436	61436

本周日本销量榜 TOP 10

1 ROCKMAN EXE 4 TOURNAMENT RED SUN · BLUE MOON 前回1

GBA/CAPCOM/12月12日/ARPG/4800日元

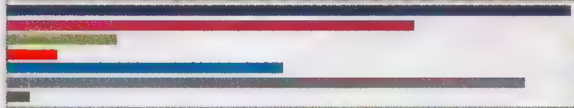
本 [illegible] 累 [illegible]



排名	前回	游戏	资料	本	累
NO.2	新	FRONT MISSION 4	PS2/SQUARE ENIX/12月18日/SLG/6800日元	128583	128583
NO.3	8	MARIO PARTY 5	GC/任天堂/11月28日/ETC/5800日元	118346	340512
NO.4	13	POKEMON COLOSSEUM	GC/任天堂/11月21日/SLG/6800日元	90569	386122
NO.5	7	GRAN TURISMO 4 'Prologue'	PS2/SCE/12月4日/RAC/2980日元	88024	385613
NO.6	新	太鼓之达人 三代目	PS2/NAMCO/10月30日/ETC/4500日元	83979	83979
NO.7	9	DONKEY KONGA	GC/任天堂/12月12日/ETC/1~2人玩/6800日元	79625	141260
NO.8	2	BIOHAZARD OUTBREAK	PS2/CAPCOM/12月11日/AVG/6800日元	70589	279206
NO.9	16	MARIOKART DOUBLE DASH!!	GC/任天堂/11月7日/RAC/6800日元	70091	470230
NO.10	4	大众高尔夫4	PS2/SCE/11月27日/SPT/5800日元	68551	802479

日本主机销量榜

[illegible]



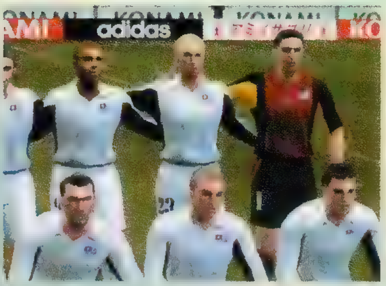
PS2 150692台
GC 128502台
XBOX 2107台
PS 571台
GBA 23060台
GBASP 147680台
WSC 308台

PS2

新作狙击

● KONAMI ● 2004年2月19日 ● SPT ● 1至8人玩 ● DVD-ROM ● 对应PSBB UNIT 多人对战分插器 ● 6980日元 ● http://www.web-konami.com/info/we_mailmag/

WORLD SOCCER Winning Eleven 7 INTERNATIONAL



© 1996 JFA © 2001 KFA Officially Licensed by Korea Football Association Special thanks to Fortuna, MUKTA, SEJIN, Denis for Korea National Team data © 2002 JFA MAX adidas, the adidas logo, FEVERNOVA, the trigon logo, the 3-Stripes mark and the Trocolore logo are trade marks of the adidas-Salomon Group, used with permission. the use of real player names and likenesses is authorised by FIFPro and its member associations. Milan's trademarks, name and logo appear under license from Milan A.C S.p.A. Official AS Roma product, produced and distributed by KONAMI under licence of Roma International Football Service S.r.l. Produced under the license from Lazio Societa Sportiva S.p.A. Parma and Parma Logo are trademarks of Parma Associazione Calcio S.p.A. © 1993/ all rights reserved Stichting Feyenoord, Rotterdam Licensed by: Stichting Feyenoord, Rotterdam Offcial Juventus Product JUVENTUS and the JUVENTUS logo are registered trademarks owned by Juventus F.C.S p.A. © 2004 KONAMI & Konami Computer Entertainment Tokyo

最受欢迎的足球游戏《WINNING ELEVEN 7》进化？改良的国际版在日本紧急决定发售！相比较《WE7》，本作的内容究竟有些实质改变，以下即将为大家详细报导！

"WINNING"最新作紧急发表！不是"Final"！是"International"！

成为业界同行模仿、追赶的最强足球游戏《WINNING ELEVEN》，其最新作紧急发表！以《WINNING ELEVEN 7 International》为题的本作，将会可以选用不同国家语言的版本，对于不谙日文的玩家实在方便。此外本作更是"《WE》系列"首次使用DVD-ROM作媒体，可想而知游戏的变更点将大幅增加！本次除了将对游戏的进化点作彻底介绍之外，更有制作人高冢新吾的访问，喜欢"《WE》系列"的你又怎可以错过呢！

尤文图斯、费耶诺德实名登场！

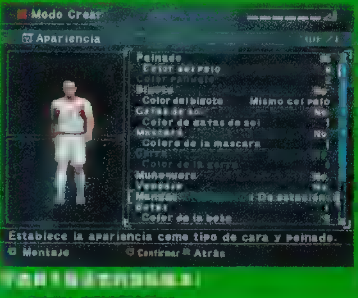
[illegible]

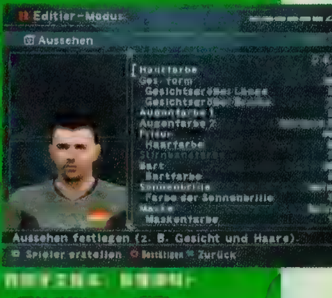
除了球会、球员名实名化外，球衣也会以最新款式加赞助LOGO登场！

尤文图斯 Juventus

多达6国的语言选择

[illegible]





费耶诺德 Feyenoord

[illegible]款式都真实再现！

开发状况

游戏的开发状况已经100%完成，各玩家们都超期望发售日的来临，期待《WE7国际版》的超进化！

——本作为什么会以'International'为副题呢？

高冢　本作与原来的"Final Evolution"一样，游戏内容会大幅进化，不过由于本作对应多国语言，因此便起用'International'为副题了。

——本作的媒体使用DVD-ROM，对于游戏有着什么变化呢？

高冢　除了球场及球员的数量可以增加之外，有感于DVD在世界已广泛应用，加上读碟的速度更快，所以便以DVD-ROM作媒体。

——虽然使用DVD-ROM，不过令玩家最期待的新球队却没有增加啊。

高冢　本来想增加原本在《WE7》中所取消的南美球队，不过到最后都还是决定放弃这个想法。

——本作的球员转会是否会依照现实的转会行情呢？

高冢　部分球员将会转会至最新加盟的球会，而各球会阵形方面也会随之而改变。不过本作在2月中发售，冬季转会的资料不会收录在游戏之内，这真的十分可惜。

——那是否会考虑利用ONLINE让玩家下载最新的资料呢？

WINNING ELEVEN 7 International Text:猫部 Design:MW

● KONAMI ● 2004年2月19日 ● SPT ● 1至8人玩 ● DVD-ROM ● 对应PSBB UNIT多人对战分插器 ● 6980日元 ● http://www.web-konami.com/info/we_mailmag/

WINNING ELEVEN 7 International

Text：猫部 Design：MW

日本代表球员增加至45人！

[illegible]

[illegible]

可EDIT守门员球衣

[illegible]

[illegible]

可自行设定球场名

[illegible]

[illegible]改一个全新的名字。

新动作追加！

[illegible]

[illegible]

《WE7国际版》其他变更点

[illegible]

《WE》初回限定版登场！

[illegible]

制作人高冢新吾直击访问

本作的制作人高冢新吾将会为大家讲述本作的进化的细致要点，玩家们可从对谈之中取得更有有关游戏的资料。

高冢 由于这涉及版权的问题，因此暂时未能实现，不过我们正着手解决各球队的版权问题。

—— 本作的Master League有什么变化呢？

高冢 在本作中Master League将不会有任何改变，让大家都稍为歇一歇，不过在往后的系列中，我们打算加入年龄概念。让游戏更有真实感。

—— 有一个颇为尖锐的问题，有关手球被吹罚的频率……

高冢 这方面我们将会大幅减少，而且会排除“上帝之手”入球的机会，此外由手球犯规的几率将会减小，以免玩家们被吹罚所带来的愤怒。

—— 前作的裁判问题是否会改变？

高冢 基本上没太大改变，不过在铲球的判定上会稍作修改，合法的铲球是不会被判罚或无理得到黄／红牌警告的。

制作人高冢新吾

隶属于WINNING ELEVEN PRODUCTION的高冢新吾，统率所有有关开发的事务，日以继夜地不断开发《WE》系列。除《WE》之外，其代表作有PC ENGINE的《恶魔城X》及《GRADIUS》。

PS2

新作狙击

● BANPRESTO 2004 ● 2004年3月发售预定 ● SLG ● 1人玩

● DVD-ROM ● 记忆容量未定 ● 价格未定 ● http://www.banpresto.co.jp/

超级机器人大战MX

Text：小志幽凉 Design：SL

原创男女主角、新机体登场！

スパロボ大戦MX

从《第4次超级机器人大战》开始，系列作每一集都会加入原创主角和机体，他（或她）对故事的发展往往有举足轻重的影响。而在本次最新作中，也确认了原创的男、女主角和对应机体，他们会驾驶超级系机体和真实系机体出战，究竟这次会有怎样的故事发生在他们身上呢？

▲集中能量在左手上，将敌人手得粉碎！

唯一的主角们

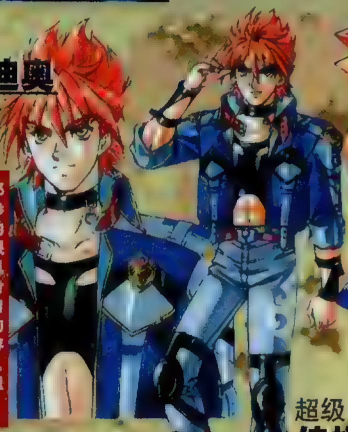
在以往家用版的“《机战》系列”中，在开始游戏前可让玩家自行选择男、女主角，甚至于可自行设定他们的性格；又或是通过选择不同主角，让最初的故事出现分岐。而在最新作中，男女主角就只各有一位，男主角名叫晓高，女主角名叫艾古雅，两人同样会驾驶着原创机体出战！

本次的对话采取上下对话框的形式出现，跟《第2次机战》相同。

男主角

晓高·米迪奥

Hugo · Medio



男主角晓高为联邦军特务部队出身，曾参加过联邦内部进行的“重心任务”，现在则跟艾古雅一起担当试作机的测试员，现年20岁，阶级为少尉的他，由于自小在战争中过着贫困的生活，长大之后对生存的渴望显得非常执着。他平常并不爱说话，但感情起伏却异常激烈。

女主角

艾古雅·基多露

Aqua · Centrum

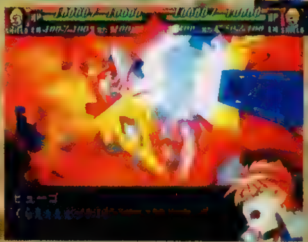
与晓高搭档，一起担任“重心任务”的驾驶员，现年23岁，阶级同样是少尉的她，性格开朗但却非常着重胜负的结果。自身没有实战经验，练习中把特务部队出身的晓高视为假想敌。一身紧身衣打扮的服装被称为“DFC Suit”，是用作制御机体出力的必要东西，其实她本人并不爱如此穿着的。

超级系主角机

佳姆尼特 ガルムレイド

联邦军为“重心任务”开发的，以终极能源为动力的新型试作机。本身机体的能量发生器的出力调整存在不少问题，所以改为间接驱动的电池作动，所以性能表现极为不安定。

◀打开肩部牙状的机关口，进行能量的填充。



▲◀发动强力的火炎必杀技

系列首次完全3D地图

每代总会改良地图版面的“《机战》系列”，其最新作中将会就此进一步强化！一个完全3D多边形构成的地图将会呈现在玩家面前，而在战场上的敌我双方机体当然也会以多边形来表现。如此一来各机体将更容易分辨出来了。

◀▶多边形化后各舞台的场景更为细致。

▲地图画面可任意作放大缩小的调整。

跟佳姆尼特一样，以终极能源为动力的新型试作机，比起重型装甲，擅长近身战的佳姆尼特，沙比拉斯更注重高机动性和远距离炮击。在刚刚开始游戏时，玩家可以随意选择佳姆尼特或沙比拉斯开始游戏。

真实系主角机

沙比拉斯 サーベラス

▲在远距离使用强力的普通炮击。▲

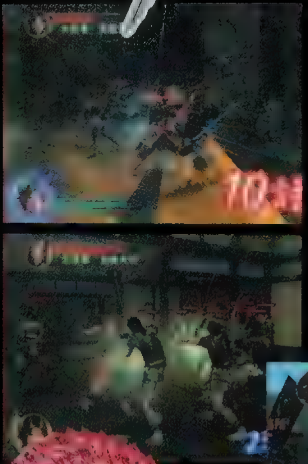
©ダイナミック企画 ©GAINAX/PROJECT EVA.・テレビ东京 ©1997 GAINAX, EVA 制作委员会 ©サンライズ テレビ东京 ©ジーベック/ナデシコ制作委员会 ©ジーベック/1998 NADESICO制作委员会 ©创通エージェンシ サンライズ ©ダイナミク企划 ©ちみもりをAIC ©东映 ©东北新社 ©2001 BONES/ Rahxephon Project ©BANPRESTO 2004

戦国無双

SENGOKU MUSOU

继之前为各位读者介绍过真田幸村、武田信玄、上杉谦信等《战国无双》中登场的名将后，本次将会继续为各位送上新公布的登场人物介绍，另外还会介绍游戏中出现的其中两个战场。各位无双迷切勿错过！

© 2004 KOEI CO.,LTD.



织田信长的近侍 森兰丸

武器名 野太刀

明智光秀的同族，是位为人重视“忠义”的少年武将。性格耿直，正义感极强，但行事并不冲动，处事大方得体。个人的音乐修养优秀，经常担当信长起舞时的伴奏者。

为主君织田信长舍身作战的森兰丸！

俊美容貌背后的超一流剑术！

战斗中挥舞着番伞，是在迷惑敌人吗？

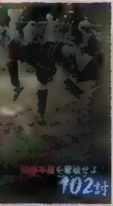
冷静看穿敌人弱点，再使出致命的一击。高速挥剑，留下蓝色的残像。

歌舞伎的始祖 阿国

武器名 番伞

天真浪漫的舞者。性格开朗积极，喜欢为他人着想，受到大家的爱戴。经常都保持着积极的态度，即使受到挫折，也会马上重新振作起来。

本应与战争无缘的阿国，真正实力到底有多强呢？



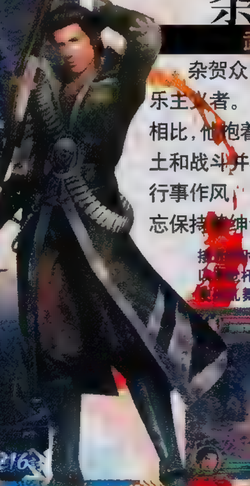
穿着巫女服饰起舞的阿国，被称为歌舞伎的始祖，从画面中可以看得到她有如舞蹈般的动作。

自由人 杂贺孙市

武器名 筒

杂贺众的佣兵，是一名快乐主义者。与一般的战国武将相比，他抱着不同的思想，对领土和战斗并不执着，自有一套行事作风，无论什么时候也不忘保持着绅士般形象的嗜好。

与其他角色不同，孙市的武器是远距离用的火枪。若能保持距离，甚至可以在不受敌人反击的情况下将对手消灭！



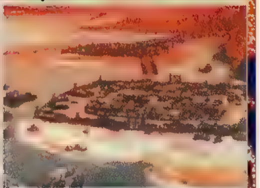
不让敌人接近半步！

接近时利用炮火打击敌人，再加以枪杆近距离直击！若马上能够使出舞技，那就无懈可击了！

战场介绍

伊势长岛

伊势长岛的农民叛乱，是否会在本作中再度出现？

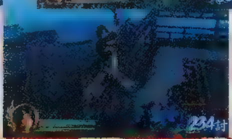


小田原城

15世纪初由大森氏所建的小田原城，成为北条家的居城后，为了防备丰臣秀吉的侵攻，而不断改建，就连市镇也被最外围的大外郭所包围。

地面下陷、楼梯倒下等突然出现的陷阱，在迷宫一样的城内等待着玩家的出现！

以找到往上走的楼梯为目的的城内战部分，版图都以自动生成的方式构成。每次进行游戏都可以得到新的体验。



千辛万苦终于到达天守阁！最后会是与敌军大将一对一决战吗？

●KOEI●2004年2月11日●ACT●1–2人玩●DVD–ROM●记忆容量未定●6800日元●http://www.gamecity.ne.jp/●PS2 BB UNIT对应

Text :义经 Design :Kennie

部分登场机体

—— 继续为大家带来游戏的最新情报，包括“SEED模式”的进行流程，以及登场角色和机体的介绍。

SDガンダム GGENERATION SEED

● BANDAI ● 2004年2月19日 ● SLG ● 1人玩 ● DVD-ROM ● 记忆容量161KB ● 5800日元 ● http://www.bandaigames.channel.or.jp/ ● 对应周边未定

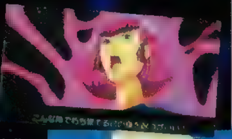
G GENERATION SEED
Text: Dr.Game Design: Kennie

SEED模式流程大公开！

以TV版为蓝本的“SEED模式”

前面曾介绍过，游戏中一共收录了两个故事模式，包括以历代高达作品中的名场面为主题的“GENERATION模式”，以及以动画版《GUNDAM SEED》作为蓝本的“SEED模式”。下面便先为大家介绍“SEED模式”的基本流程。

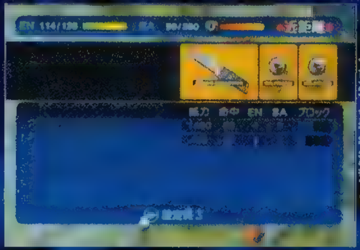
卡嘉莉也会驾驶STRIKE ROUGE参战，《SEED》的Fans定会满意！



其他作品的角色是否会介入战斗中呢？

简化后的Special Attack系统

前作中角色在情绪值(MP)储满之后便可发动Special Attack(SA)，但是本次这个系统会经过简化，改为采用SA计系统：每当角色击破敌机，SA计便会累积，储满后便可使用1次SA，但玩家也可保留起来继续累积，最多可蓄满3个SA计，然后在面对强敌时可接连使用SA将之重创！



画面上方的便是SA计，此外Limit Block也更容易看得清楚。

“SEED模式”流程简介

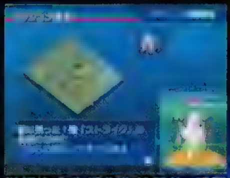
1. 版图解说

在每版开始之前，游戏中都会先描述故事剧情的最新发展，除了加插由动画版制作人员所绘制的插画之外，还会采用全程配音，使玩家在游戏时更为投入！

第1集基拉与亚斯兰相遇的名场面当然也会收录其中。

2. 作战会议

接着游戏便会告诉玩家该版的胜利、败北条件，双方的兵力配置等，由于“SEED模式”是不设部队编制或机体开发等要素的，因此最重要的还是制定作战计划。



指挥官会告诉你作战目的，可要好好记牢喔！

3. 开场剧情事件

在确认作战内容之后，该版便会开始，游戏会先交待地图上其角色所引发的剧情事件，配合来自TV版中的插画，把原作的内容重现在玩家眼前。

在地图上展开与原作相同的故事情节，令人感动！

4. 战斗

每版进行时，双方只有与剧情相关的机体和驾驶员才可以参战，因此整体来说难度会比前作高。系统方面，继承自系列前作的Limit Block（组合各种武器来攻击）和Special Attack（必杀技）系统都会得以保留，此外当特定的角色交战时还会引发出特殊事件。

每部机体的特性都会在战斗中重现。

战斗画面同样以全多边形制作，但是质素更高。

5. 结束剧情事件

当达成了该版的作战目的和胜利条件之后便会过关，此时会与开始时一样，加插各类剧情事件来交待故事的发展，再向下一版进发。

大天使号上的每个人会有怎样的遭遇呢？

部分登场角色

© SOTSU AGENCY・SUNRISE © SOTSU AGENCY・SUNRISE・每日放送 © BANDAI 2004 图为开发中画面

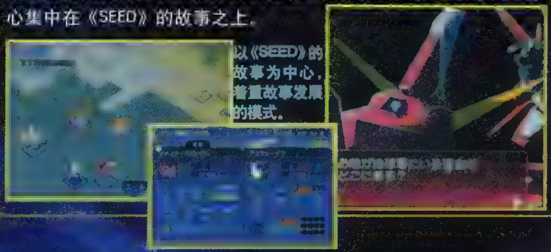
SD GUNDAM 系列最新力作！

SDガンダム GGENERATION SEED

《SD GUNDAM G GENERATION SEED》将于今年2月推出。机动战士系列最新作《机动战士 GUNDAM SEED》也会完全参战。作品中还特设了一个以《SEED》为中心的独有模式"SEED MODE"，让玩家全面体会这个系列的最新作！

SEED MODE

以《机动战士GUNDAM SEED》的故事为主线，部队的编制会随着故事发展而改变，换言之，玩家不用进行机体的开发和部队编制等繁琐的工作，可以专心留意故事的发展，是一个重视故事内容的模式。即使你是《G GEN》系列的初心者，也可以很容易地上手。就连登场的敌方机体，其能力也只设在最低限度内，让玩家可以全身心集中在《SEED》的故事之上。



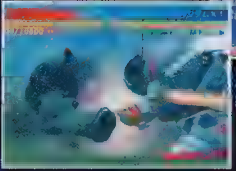
以《SEED》的故事为中心，着重故事发展的模式。

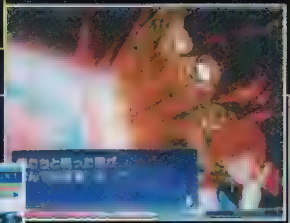
《G GEN》系列初设的两个模式！

本作以GUNDAM系列的最新作《SEED》为中心，除了《G GEN》系列惯例的集合历代机动战士的故事为题材的"GENERATION MODE"以外，还特地为为《SEED》开创一个独有的"SEED MODE"。两个模式各具特色，不论玩家重视战略性，还是情节，都能满足你的要求！

GENERATION MODE

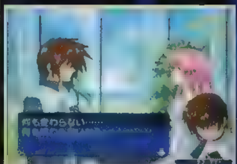
《G GEN》系列所不能或缺，可以让玩[illegible]齐不同世代机动战士的模式。由玩家自行[illegible]组队伍，[illegible]发机体等系列的固有元素也同[illegible]备。当中还包括《机动战士GUNDAM》[illegible]战士GUNDAM逆袭的[illegible]》等著名作品，[illegible]代的[illegible]战役，当然也不[illegible]《SEED》！





历代的高达作品当然也不能缺少！

原作名场面复活！



刚刚推出大受好评的《SEED》系列，当中不少著名场面在观众的脑海中曾留下深刻印象。本作的"SEED MODE"将会令这些名场面重现在玩家的眼前，让玩家能够再一次重温原作的故事！

CG动画升级强化！

向来《G GEN》系列的动画是作品的其中一个卖点，本作将会让CG MOVIE与动画融合，创造出更精彩的全新动画，而当中更收录了大量《SEED》的原作中出现的著名场面，《SEED》的支持者千万不能错过。

系列新旧人物机体大集合！

《G GEN》系列不能缺少的独特编制系统

由母舰、机体，以及机[illegible]人员、驾驶者[illegible]，都可任由玩家搭配，这就是《G GEN》系列的特色，新登场的本作当然也不[illegible]例外。在"GENERATION MODE"中，玩家同样可以从[illegible]总的机体中，选出自己的心爱机体出[illegible]，[illegible]出你的[illegible]组合！

战舰与舰长

首先要决定的就是搭载各部队的母舰和舰长，舰长的能力以指挥值为中心，直接影响母舰的支援和机体回收范围。

舰桥要员

除了舰长以外，母舰上还需要配置担当其他负责通讯、维修等工作的重要人员。配合适当的人才，不但可以提升武器的命中率和回避率，甚至还可以加强机体的修理机能等其他能力。

机体与驾驶员

配置好舰桥要员后，就到主战力MS部队的编制了。除了直接有关战斗的射击值和格斗值以外，担当小队队长的角色，还需要重视人员的指挥值，才能发挥出小队的真正实力。拥有高觉醒值的角色，还可以使用各种特殊能力，在战斗中取得优势。

专为初心者而设的"轻轻松松编制系统"

[illegible]于母舰的舰桥要员该如何配置、舰长需要怎样的能力[illegible]中，就为了初心者而专门加设了一个名为"轻轻松松[illegible]的人员编制，玩家可以免除不必要的烦恼。按照不同[illegible]

●BANDAI ●暂定2004年2月19日 ●SLG ●1人玩 ●DVD-ROM
●记忆容量161KB ●5800日元 ●http://www.bandai.co.jp/

G GENERATION SEED
Text:文郎 Design:SL

©创通エージェンシー・サンライズ ©创通エージェンシー・サンライズ・毎日放送 ©BANDAI 2004

●SQUARE・ENIX●2004年春季发售●RPG●1人玩●价格未定
●媒体未定●记忆容量未定

DRAGON QUEST Ⅴ天空之新娘
Text：[illegible] Design：FREEMAN

DRAGON QUEST V
天空之新娘

《DRGON QUEST Ⅴ天空之新娘》是“《DQ》系列”极为出色的一集，本次本刊会率先为大家介绍PS2版中登场的人物以及其他新系统，关心此作的读者不要错过本次介绍啊！

登场主角全面公开！全新系统逐一介绍！

主要人物介绍

主人公(青年时代)

这是长大后的主角英姿，身为冒险者的他是一位拥有无限勇气，不畏惧任何事情的青年。

谜之生物

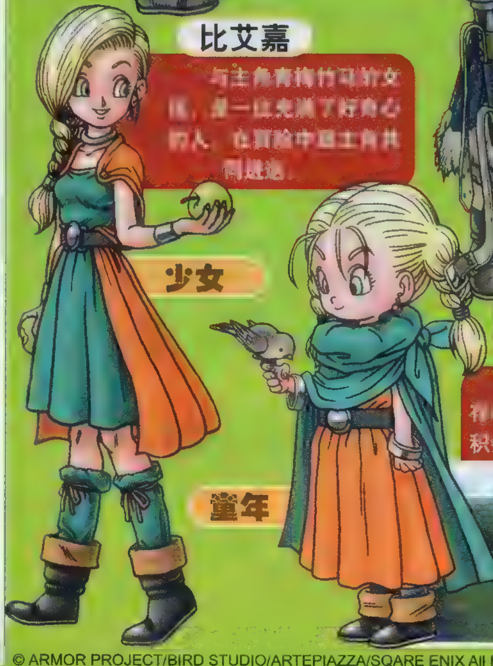
外表十分可爱的动物，真正身份不明，不过却在旅程中带来不少趣事。

主人公(少年时代)

年幼时的主角，其样子给人一种很可爱的感觉，因为他拥有一颗好奇的心，能够跟各种各样的东西沟通。

巴巴斯

主角的父亲，拥有很高的剑术造诣，还懂得使用各类型的魔法咒文，不过却没有人知道他[illegible]的真正目的。



比艾嘉

与主角青梅竹马的女孩，是一位充满了好奇心的人，在冒险中跟主角共同进退。

少女

童年

新加入的各种系统

透视障碍物的视点

以立体多边形制作的《DQ Ⅴ》，除了在画面上作出大幅度强化，还加入不少相应的新系统，这样在游戏时便能更加轻松自在。

当主角走到檐下时，他的身影是否会被屋檐挡着呢？

遮挡着主角的障碍物会慢慢变成透明的，让玩家可轻易地看到人物的身体。

自由回转视点

在房间之中，主角很容易会被四周的墙壁所遮挡，此时玩家就可以利用新加入的自由回转视点系统，[illegible]，这样阻挡视点的障碍物自然会消失啦！

在房间内要观看每个角落会比较困难。

转变视点后就能看得清楚许多。

与视点互动的建筑物

在城镇和迷宫以外的地方，是一片广阔土地，而在这遍大地上，[illegible]，它们的体积会显得渐渐变大，外观也会更为清晰可见。

在远方看见前面的塔的体积是很小的。

当靠近它时，看到的体积就变大。

© ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/ARTEPIAZZA/SQARE ENIX All Rights Reserved

● SEGA ● 2004年3月发售预定 ● AVG ● 1人玩 ● DVD-ROM
● 记忆容量未定 ● 6980日元 ● http://www.sega.co.jp/

5位新人物、新LIPS公开

樱大战物语～神秘的巴黎～

[illegible]

五位新人物登场

最近在巴黎发生的舞女突然失踪事件，以及一连串的杀人事件，不仅对一般的市民，就连巴黎华击团的成员也开始在意起来。为了使游戏的故事有更高的完成度，除了旧有的角色、新增的两位主角式人物外，本次介绍的5位新角色都是故事中的关键人物。细心留意每个人物的背景，说不定对故事发展，以及找出真凶都有所帮助。

掌握故事关键的人物

艾莉莎（Elsa）

在孤儿院长大的艾莉莎，连自己的双亲是谁都不知道，尽管如此她总是积极勇于面对任何事，即使生活如何艰苦也不会在脸上流露出来。她自14岁开始独立生活，现在身为夏诺瓦尔歌剧院（Noir Chattes）的舞女，此外还自愿兼职酒场里服务生工作。

人物档案

名字：Elas・Flaubert
年龄：18岁
生日：8月2日
血型：O型
出身地：法国／巴黎
喜欢食物：海地风咖喱

心中孤独的女性

艾尼斯（Eins）

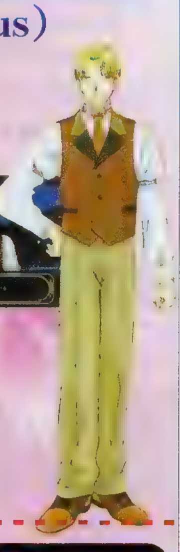
艾尼斯为理化学研究所的研究员，因为两亲早逝，所以跟祖母共同度过贫苦的儿童时代。清贫的生活激发起她努力求问的热情，终于在毕业后成功进入理化学研究所，但也因此跟祖母间变得疏远了。为了掩饰心中的寂寞，晚上经常到酒场里解闷。

人物档案

名字：Guen・Tu・Eins
年龄：29岁
生日：1月22日
血型：A型
出身地：法国／巴黎
喜欢食物：白兰地酒

自称是正义与真实的人

卡姆司（Camus）



以巴黎为据点活动的自由记者，外表看似普通的他，对于传闻有着超乎常人的过敏反应，为了了解真相往往不顾自身的危险。很懂得配合对方性格作出相应行动，并非常精于套取情报，因此拥有很丰富的情报资源。

人物档案

名字：Morgan・Camus
年龄：27岁
生日：7月17日
血型：B型
出身地：法国／波尔图
喜欢食物：芝士

双重人格的德国实业家

斯潘格（Spengler）

最近以蒙马特一带为据点开创事业的实业家，但有关他的事业的内容却鲜为人知，而他本人也不怎么喜欢讲话，给人们一种难以言喻的不快感。平常面对女性露出开怀的笑容，但看待比自己地位低的弱者时则表现出一副高压的态度。

人物档案

名字：Heinz・Spengler
年龄：32岁
生日：5月7日
血型：O型
出身地：德国
喜欢食物：白芦笋

说话像诗般的少女

波娜迪特（Bernadette）

连平时说话与呼吸的节奏都像是在做诗词的少女诗人，以蒙马特为中心，靠卖些手抄诗集来维持生活。不爱说话的她，连打扮都是一副不愿让他人接近的模样。对于自己不欣赏的人，即使对方肯付钱她也不会卖出诗集，很注重艺术家的素养。

人物档案

名字：Bernadette・Simmons
年龄：13岁
生日：12月12日
血型：AB型
出身地：法国／里昂
喜欢食物：果酱

各种新LIPS选项

LIPS是一个在限制时间内，根据状况而作出决定，并完成指定行动的独特选项，是"《樱大战》系列"一直以来沿用的核心系统。而在本次的新作中，在使用原有LIPS的同时，会加入全新种类的LIPS，以下介绍的"BUTTON LIPS"和"JUST LIPS"便是其中新增的LIPS种类。

当然原有的LIPS仍保留。

BUTTON LIPS

在限制时间内不停连续按键，根据玩家按键的次数而使故事发生变化的LIPS。如画面所示，在"屋根里部屋"中，艾莉嘉正需要美纪的协助时出现BUTTON LIPS，这是否意味着做出搬运东西等动作时会出现这种LIPS呢？

JUST LIPS

在画面中央的显示计内，会出现左右不停摆动的指针，这是个要求把指针停在指定范围内的LIPS。指针最终停在指定范围内表示成功，除此之外都算作失败，不仅会使故事产生变化，还可能让生命计中的能量值减少。而指定范围的面积会根据不同情况而有所增减。

使用道具进行移动

在调查舞女失踪的事件中，在不同地方会取得各式各样的道具，而这些可能就是解明真相的关键。在适当的场合使用道具，不但可以了解事件的来龙去脉，也会使其他人物的好感度上升。此外，移动方式跟以往的系列作品有所不同，只要在地图画面上点选前去的场所便可以了。由于没有时间限制的设定，可以尽情游览巴黎的风光。

向古莉西露使用道具"黑玫瑰"，但看来仍然还不是时候。

地图上的各场所一目了然。

Text:小志幽凉 Design:FREEMAN

● SQUARE ENIX ● 2004年2月19日 ● 6800日元 ● RPG ● 1人玩
● DVD-ROM ● 记忆容量 221KB

竞技场最强怪物曝光！新系统逐一讲解！

ファイナルファンタジーX-2

FINAL FANTASY X-2 INTERNATIONAL+LAST MISSION

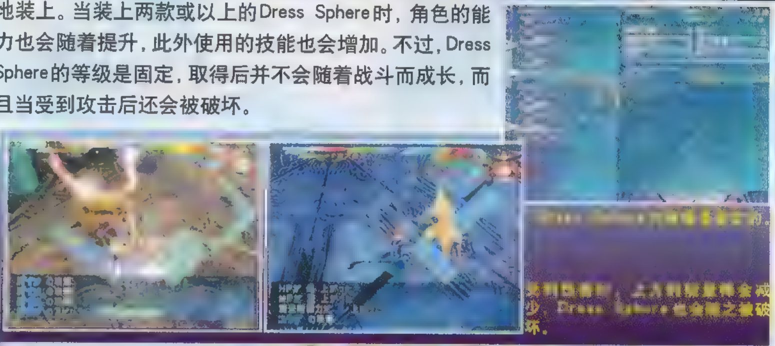
《LAST MISSION》是一个跟《不可思议的迷宫》玩法差不多的模式，在此模式中玩家可以享受到跟前作截然不同的新感觉。此外在竞技场中玩家还可以跟《X》中的经典角色及原创敌人作战，这样精彩的内容阁下又岂能错过呢？

多姿多彩的技能

在《FFX-2》登场过的技能，于新作中不仅会全数收录，而且还会加入大量的原创技能，当中包括一些大家意想不到的新类型魔法。现在已确认在迷宫中，玩家可以利用“十字击”或“创世魔法 ULTIMA”来对付复数敌人，尽管被怪物围攻时也可借此方法脱险。

可重复穿上不同服饰

只要取得了Dress Sphere，便可以自由地穿上不同服地装上。当装上两款或以上的Dress Sphere时，角色的能力也会随着提升，此外使用的技能也会增加。不过，Dress Sphere的等级是固定，取得后并不会随着战斗而成长，而且当受到攻击后还会被破坏。

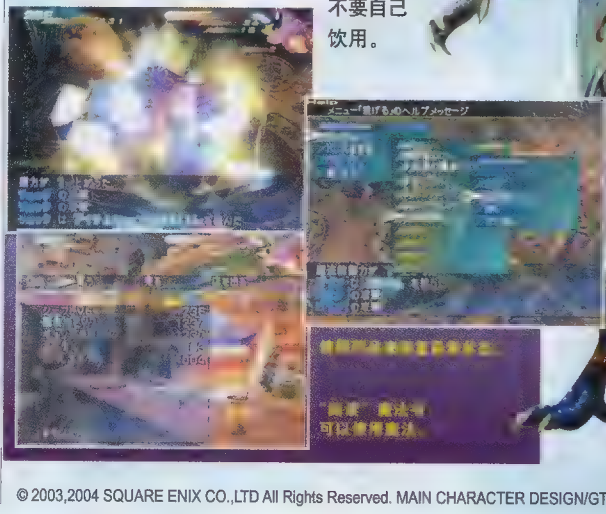


竞技场登场敌人介绍

在竞技场中，尤娜一行人会与不同的强敌战斗，当中包括一些《X》中令人怀念的角色，像泰达和阿隆等等。而从最新资料所知，在竞技场还会出现一个原创的最强BOSS，不论在体力、攻击还是魔法任何一方面都可以用“完美”来形容。至于名称方面暂时还未清楚，但相信其实力是不容置疑的。

使用道具的方法

跟《不可思议的迷宫》一样，除了普通的使用道具外，还可以实行“读”、“饮”、“投”和“放置”等动作。玩家可根据道具的用途，来想出适合的使用方法。像一些具有破坏性的道具，就应该投向敌人，千万不要自己饮用。



再遇泰达竟在战场之上？

要和昔日的同伴战斗，感到十分忐忑不安。

FINAL FANTASY X-2 INTERNATIONAL+LAST MISSION
Text:秀吉 Design:FREEMAN

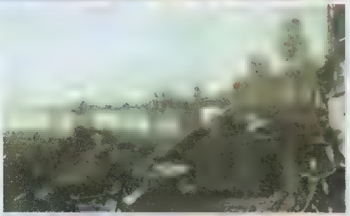
© 2003,2004 SQUARE ENIX CO.,LTD All Rights Reserved. MAIN CHARACTER DESIGN/GTETSUYA NOMURA

SQUARE ENIX ● DVD影像作品 ● 预定 2004 夏季发售 ● DVD-ROM
●价格未定

FINAL FANTASY VII ADVENT CHILDREN
Text:风之使者 Design: Kennie

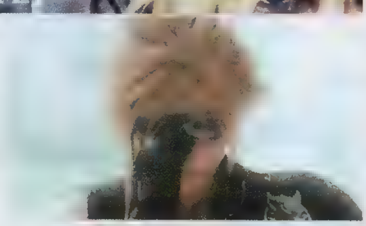
荒废的米特加炮台

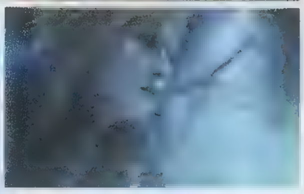
曾用作对付ULTIMA WEAPON的米特加炮台，也曾射穿了大空洞护罩。自从神罗瓦解后，变成了现在的遗迹。



【克劳德 CLOUD STRIFE】

昔日为了拯救世界，与同伴并肩作战，经历反神罗作战，认清自己的身份，最后深入大空洞与萨菲罗斯（SEPHIROTH）决斗。现在克劳德拒绝他人帮助，孤独地展开自己的旅程，但面前却出现了一群不知名的新敌人。





克劳德的摩托车懂得变形!?两边插着多把剑状物体

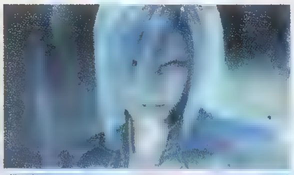
【巴瑞特 BARETT WALLACE】

过去以神罗矿工出身的巴瑞特，因背叛神罗而失去了右手，于是组织起“反神罗组织——雪崩（AVALANCHE）”，向神罗复仇的过程中认识了克劳德。《FF VII》两年后，神罗已经瓦解，巴瑞特为什么再次加入战斗呢？

为了向神罗复仇，将失去了的右手改造成枪械

【谜之少年】

在克劳德面前出现了一个谜之少年，来历不明，心存敌意，究竟他们的真正身份是什么？有何目的呢？

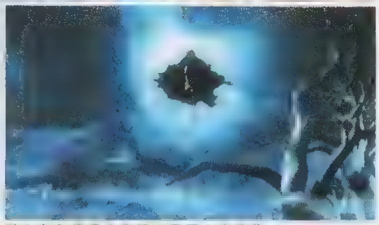


少年浮现出狰狞的冷笑

谜之少年装备着很特殊的武器

【披斗篷的谜之角色】

月圆之夜浮现出神秘人影，披油斗篷是其特征。记得《FF VII》里面只有文森特（VINCENT VALENTINE）是披斗篷的，过去的文森特长年睡在棺木中，充满吸血鬼风格的他，是否就会是画面中的谜之角色呢？



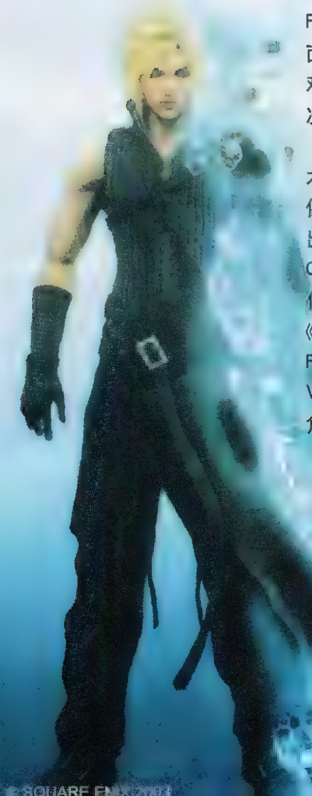
谜之角色像吸血鬼般在月圆之夜降临

这场面是……!?

在《FF VII》中同样以CG画面播放经典场面！艾莉丝（AERITH）被萨菲罗斯刺死后，克劳德把她葬在哀愁之都湖底。估计这是克劳德在《AC》的梦境或回忆片段。

克劳德的旅程与艾莉丝存在莫大关连

登场角色曝光！



1997年SQUARE在PS推出《FINAL FANTASY VII》，这是第一款采用全3D画面，首次加插CG动画的《FF》作品，世界观与前六代截然不同，为“《FF》系列”在次世代游戏机上创立了新形象。

事隔多年，SQUARE ENIX以最新CG技术制作《FF VII》的故事续篇，以DVD影像作品形式推出，即是利用CG技术来制作动画剧情。《FINAL FANTASY VII～ADVENT CHILDREN》（简称AC）交代《FF VII》两年后的故事，本期介绍登场角色，主角克劳德，战友巴瑞特，披着斗篷的角色，还有与克劳德敌对的少年。

FINAL FANTASY VII
ADVENT CHILDREN

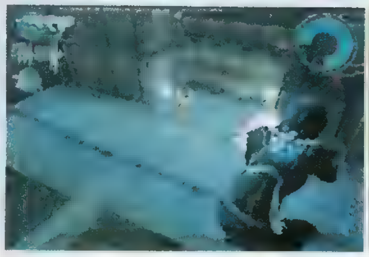
© SQUARE ENIX 2003

经典名篇 不容错过

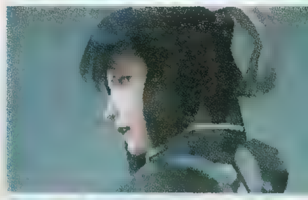
全新任务在PS2上展开！

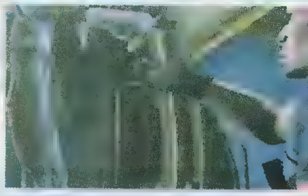
士郎正宗先生的名作《攻壳机动队》，除了漫画原作之外，也曾经推出过剧场版和电视动画版，今天终于在PS2主机上登场。玩家在游戏里扮演主人公"草雉素子"及她的好拍挡"巴特"，二人将会施展各种精彩动作技巧完成每个任务。本作的故事讲述了本应被废弃的陆上自卫军武器竟然在黑市中售卖，为了了解事件的真相，素子和巴特向着"尼克曼码头"进发。

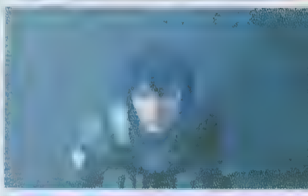
© Shirow Masamune Production I.G/KODANS-A © Sony Computer Entertainment Inc./BANDAI/Production I.G © 士郎正宗.Production I.G/讲谈社.攻壳机动队制作委员会 ※图为开发中画面



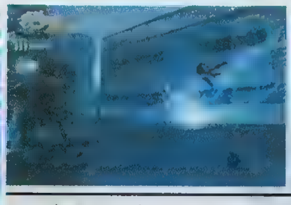
主人公在游戏里可以使用多种不同的武器，杀敌之余还要完成各项任务。







主要角色介绍



草雉素子

隶属于公安9课，脑部和一部分背髓以外，全部被假肢化的女性改造人。拥有准确的判断力和敏捷快速的行动力。

巴特

隶属于公安9课，与素子合作多年，他被称为草雉素子的"右手"，可想二人的信赖程度有多深，他的身体也差不多全部被改造了。

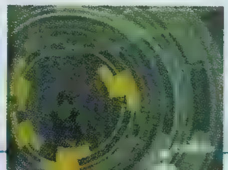
任务旅行

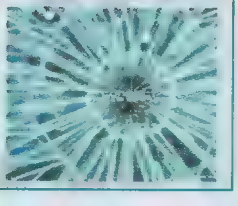
本作中不少STAGE以表现高楼大厦为主，高低空间差距的意识非常强烈。在这些版面进行游戏时，如果失足从高处掉下，玩家可以使用角色本身改造人的特殊能力来化险为夷，例如用力踢向墙壁借力弹回高处等等。再者，作品里部分MISSION需要相当高的动作要求，假如主角们不是改造人的话，或者玩家们的操作技术不行，相信无法完成。

除了在高楼大厦的外墙上爬行之外，角色还可以做出更多意想不到的动作。

战术运用

加入电脑化元素的《攻壳机动队》世界，当然可以通过骇客入侵方式收集敌人情报，除此之外，其实还有不少尖端科技产品供主角们使用，当中包括一件热光学迷彩衣。配合这些独特的手段，玩家可以根据情况运用各种精彩的战术去完成任务。





实行骇客入侵后可以获得各种各样的情报。

多采多姿的动作

与敌人交战之时，假如属于中、远距离的话可以用枪射击，近距离时则展开格斗战。其次，如何安排角色的行动、利用地形的优势等等，游戏相当考验玩家本身的判断力和反应。

在近距离位置，双方展开近身肉搏战。

素子不但擅长射击，其实格斗技同样了得。

与动画一样，主人公将会展示出极华丽的动作。

●SCEI ● 2004年3月发售预定 ● AVG ● 1人玩 ● DVD-ROM ● 记忆容量68KB ● 5800日元
● http://www.playstation.jp/scej/index.html ● DUAL SHOCK 2与8M记忆卡

攻壳机动队

Text: MINAMOTO Design: MW

攻殼機動隊 STAND ALONE COMPLEX

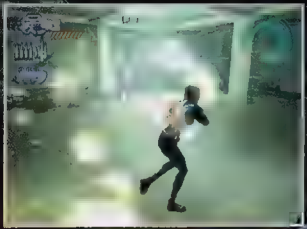
接着为大家带来《攻壳机动队》的最新情报，主要是公开最新的游戏画面，让大家对游戏系统有更深入的认识！

最新游戏画面连环发放！

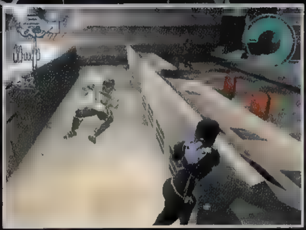
●SCEI ●预定2004年3月发售 ●ACT ●1人玩 ●DVD-ROM ●未定
●5800日元 ●http://www.scei.co.jp/ ●对应周边未定

攻击系统简介

游戏主要是以主角背后的视点来进行，玩家可以从主角的背后看到舞台四周的状况。此外，为了令游戏更加流畅，游戏时画面中央会显示瞄准器，令玩家在攻击敌人时更加方便。游戏中最主要的攻击方式是以枪械来射击，主要的动作模式包括“瞄准、闪避、射击”，当然也可根据情况选用各种武器，武器大致上可分为近距离型、远距离型及力量型3种，各有不同的威力和特性。而当与敌人短兵相接时，便要利用拳脚等肉搏战技巧将之击倒，在近身肉搏时，主角还会做出相当华丽的攻击动作，仿佛欣赏功夫电影那样。

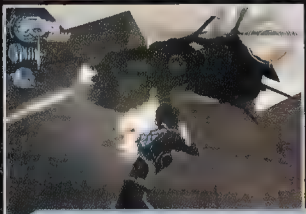


↑利用瞄准器辅助可轻易地击中敌人。

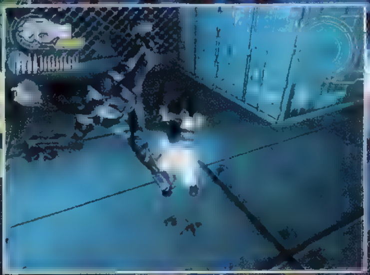


←别只顾着攻击，有时也要闪避敌人的攻击。

↑一边移动一边射击，要注意调整弹道。



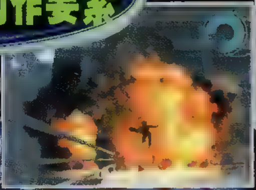
←除了再造人之外，敌人会动用多种巨大的武器。



↑近身肉搏时的动作十分华丽，精彩纷呈！

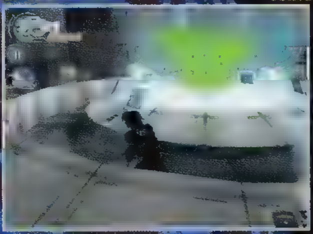
多姿多彩的动作要素

除了各种攻击方法之外，两名主角还备有多种不同的动作，以应付舞台上的每个难关，而且玩家还要活用主角的再造人力量，例如踢向墙壁再借力向上跳跃，或是抓住墙壁的边缘移动等人类难以模仿的动作来过关。另外还有一种特别值得一提的动作，就是“抓住能力”，当主角在跳跃中向下落或是从高处掉下时，便可抓住途中任何突出的物件，假如当遇上相距太远而无法一次越过的距离时，便可利用这一招。



↑被爆风震开的素子，但仍在瞄准中……

↑即使从高处掉下来，也可抓住地板的边缘而免受损伤。



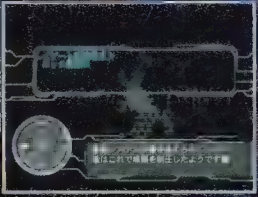
←遇到墙壁上利用反弹力跳往另一个方向，是十分重要的动作。

各项持殊能力

由于素子和巴特的能力各有不同，因此有时必须要靠指定的角色才能通过关卡，这时游戏便会自行切换为需要使用的角色。在使用不同的角色时，操作感也各异，让玩家有不同的游戏体验。

↑游戏会自动切换需要使用的角色，十分方便。

↑能否操作电脑来获得新情报？



↑→在通讯画面中可以获得大量的重要情报。

© Shirow Masamune-Production I.G/KODANSHA
© Sony Computer Entertainment Inc./BANDAI/Production I.G/NTV
(图为开发中画面)

攻壳机动队 STAND ALONE COMPLEX
Text·Dr. Game Design·SL

THE MAGICAL NINJYA

兒雷也見参!

じ　らい　や　けん　ざん

由《FAMI通》的插画家松下进先生担任人物设定的全新动作游戏正式曝光!

魔法忍者儿雷也之旅正式开始!

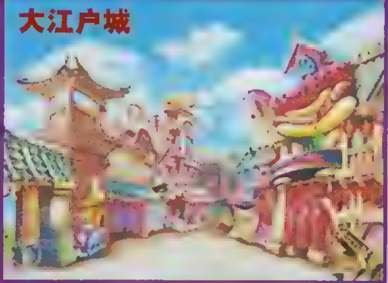
在幻想世界中大活跃的魔法忍者，将会化身成为PS2上的原创动作游戏！本作的主角儿雷也，是一名与双亲分离的魔法忍者，为了寻找双亲而展开冒险旅程。在途中会遇到邪恶的“恶蛇魔党”的袭击，儿雷也将会使出他的得意妖术将敌人击退。究竟儿雷也能否粉碎恶蛇魔党征服世界的野心，以及找到他的双亲呢？

在故事进行中，装扮成女忍者的公主会出现协力！

一故事一

由太平乐之将军支配着的日本，大江户城成为忍术最发达的文明社会。而主角魔法忍者儿雷也正是住在大江户城。有一天，儿雷也找到一封双亲寄来的信，信上写着“我们会来见你。”

另一方面，企图征服世界的恶蛇魔党也展开了他们的阴谋……



登场人物介绍

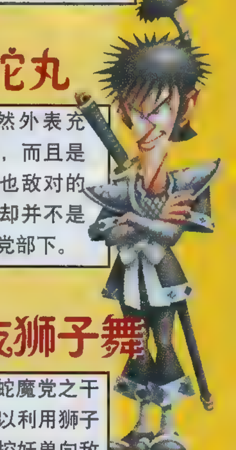
松下进老师笔下设定的人物，每个都充满了特色，而除了主角儿雷也，还有其他恶蛇魔党的党员登场。

儿雷也

传说之剑“息吹”的主人，是能够使出妖术及操控妖兽的魔法忍者，为了寻找双亲而展开旅程。

公主

不知是来自哪一国的公主，从外表上看她打扮成了女忍者。



大蛇丸

虽然外表充满邪气，而且是与儿雷也敌对的对手，却并不是恶蛇魔党部下。

歌舞伎狮子舞

恶蛇魔党之干部，可以利用狮子舞去操控妖兽向敌人攻击。

恶蛇魔党的喽罗

恶蛇魔党属于忍者的流派，在游戏中会使用妖术向主角攻击。

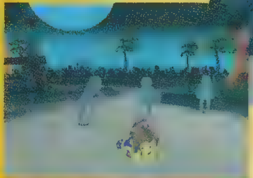
与恶蛇魔党战斗!

魔法忍者儿雷也能够使出妖术及控制妖兽，除此之外其配剑息吹的攻击力也相当惊人。儿雷也究竟能否借此阻挡恶蛇魔党的阴谋呢？现在先为大家介绍主角多彩多姿的攻击方式。

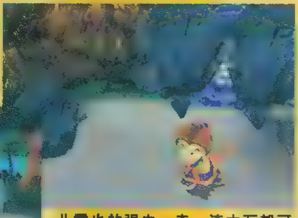
动作

主角的攻击方法除了妖术及妖兽外，还可以使用息吹剑斩杀敌人。此外主角还可以利用跳跃及爬行等动作过关。

可横斩直劈的息吹剑攻击方法相当丰富。



匍匐前进可避开木乃伊的袭击！

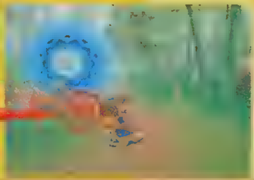


儿雷也的强力一击，连大石都可以劈开！

魔法忍者还可以使出格斗家的招式，图中的持剑跳跃攻击，是否取材自《街霸II》中的升龙拳呢？

妖术

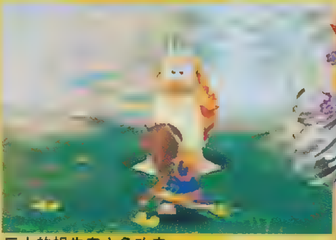
儿雷也使出妖术，能够向全体敌人作出攻击，不过详细使用方法仍然未明，相信与“气”，即与主角手中的圆形物体有关。



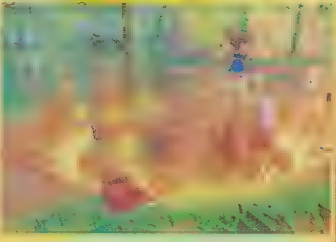
他手拿的圆形就是使出妖术的物体吗？

妖兽

妖兽是魔法忍者操纵的巨大生物，妖兽的攻击能力强，如果受到其他妖兽攻击，儿雷也可以召唤出妖兽帮助他。



巨大的蜗牛向主角攻击！



召唤出妖兽对抗吧！

连携技

如果被敌人多番攻击，连携技的槽就会上升，当连携技槽储满就可使出攻击范围更广及爆发力更强的连携技。不过要公主或妖兽等协力才能使出。

如果被众多敌人包围，可以利用威力极强的跳跃斩来反击

●CAPCOM●2004年发售●ACT●使用容量未定●DVD-ROM●价格未定
●对应PS2手柄●http://www.capcom.co.jp/

THE MAGICAL NINJYA 儿雷也见参!
Text:猫部 Design:猫部

© CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHT RESERVED. Illustration Copyright © SUSUMU MATSUSHITA COMPANY / MASTER LICENSOR DREAM RANCH INC.※图为开发中之画面

剧情&战斗画面初次公开！

FAR EAST OF EDEN
天外魔境III
NAMIDA

这个就是NAMIDA在游戏中的造形，比起前两作中的主角自来也和万丸，明显较为成熟，莫非本次不再像旧作般以Q版造形登场？

本次游戏的主角，特征是双颊上的刺青，莫非这就是他的名字的来源？

游戏中壹与的可爱程度绝对不比设定画逊色！到底她跟NAMIDA是否会发展成为恋人关系呢？

扎起两条小辫子的女主角壹与样子相当可爱，从其活泼的造形来看，似乎与前作的女主绢不同，比较擅长战斗，多于使用法术。

万众期待的《天外魔境III～NAMIDA》又有新情报公开了！本次将会首次公开游戏的战斗画面以及剧情事件，另外也会送上部分角色的背景介绍。

男女主角游戏画面大公开！

充满个性的配角们！！

剧情画面首度公开！

虽然有关这个剧情画面的内容尚……井，刚刚展开旅程时的情形

也有战斗画面哩！

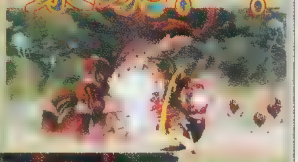
从公开的战斗画面中可以看到，本次会以三人组队的方式参战，而且更是系列首次以全多边形来制作的战斗画面，令人意外的是主角和同伴们会同时以物理攻击和术来攻击敌人，似乎本次战斗不是以回合制来进行，那么究竟会采用什么方式？

难道是前所未有的动作型实时战斗系统！？

↑→能够同时攻击复数敌人，是必杀技还是什么系统？

→除了体力计和技计之外，名字下方还有一条能量计，到底代表什么呢？

……与术的攻击，那么是否以实时战斗来进行？



↑面对如此巨大的敌人，NAMIDA他们有胜算吗？

●HUDSON●发售日未定●RPG●1人玩●DVD-ROM／专用DVD-ROM
●记忆容量未定●价格未定●http://www.hudson.co.jp/●对应周边未定

天外魔境III NAMIDA
Text: Dr. Game Design: SL

© Sony Computer Entertainment.
© Yohsuke Tamori
※图为开发中画面

ポポロクロイス 月の掟の冒険

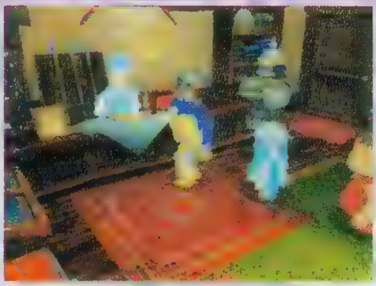
POPOLOCROIS

新作狙击

为了拯救被石化的父母亲及波波罗古罗依斯的人民，彼伦王子与两位老同伴再次展开次惊险刺激的冒险旅程。从波波罗古罗依斯城下市镇开始，他们穿越密林和大海，到达目的地的小岛上。途中彼伦等人除了遇上众多敌人的阻拦，也会认识到各有特性的人物，为冒险增添丰富的色彩。

范围广阔的波波罗古依斯城下市镇，将会是冒险的起点。

冒险起程前首先在市镇中准备各种必需品。



出发前在店中购入武器、防具和道具。

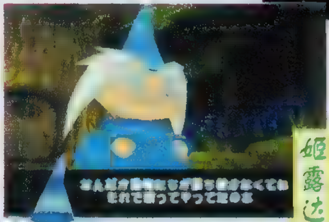
●SCEI●2004年3月发售预定●RPG●1人玩●DVD-ROM●记忆容量未定●5800日元
●http://www.playstation.jp/scej/index.html●DUAL SHOCK 2 8M记忆卡

小王子的大冒险开始！

搜寻月之宝

为了协助海之妖精“露娜”返回陆上，彼伦等人开始到处搜寻"月之宝"，然而这样做将会令"神"订立的月亮法则被破除。

→在"龟之祠"发现黄金锁匙，这条锁匙与"月之宝"有什么关联？

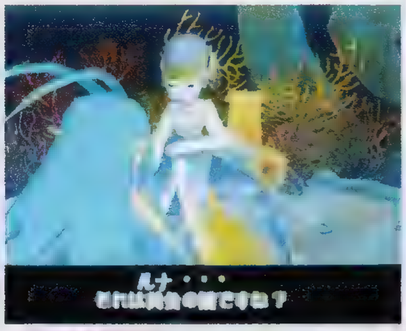


姬露达

姬露达是彼伦母亲“娜露丝亚”的姐姐，她对于"月之宝"有相当深的认识。

石化的真凶

由于彼伦等人认为“露娜”的母亲“海之妖精王悉莉妮”会知道解除石化的方法，于是起程前往“玛利拿城”。结果，彼伦终于知道产生石化的起因，原来是因自己破除了"月亮法则"所导致的结果。



↑到达玛利拿城之后，彼伦等人向悉莉妮打听关于石化的起因。

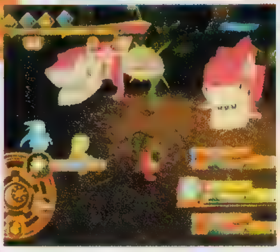
到访故乡小岛

彼伦等人越过大海洋之后，来到名叫“古洛尼西亚”的南国小岛，该处是“蒙巴”的故乡，鳄鱼般的人与普通人一起居住的地方，是座不可思议的小岛。彼伦一行人抵达岛上时，“蒙巴”因不明的理由而离开了小岛，不知什么时候会返回他的故乡。

古洛尼西亚小岛上，到处可见森林和悬崖。

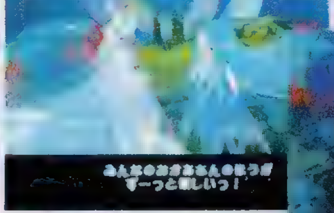
↑小岛的白色沙滩，环境相当宁静优美。

→彼伦等人在小岛上将受到众多敌人的袭击。



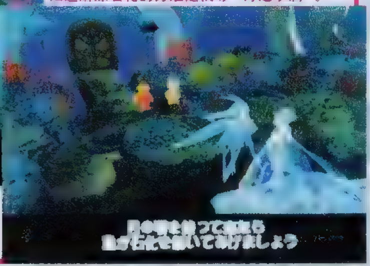
←碰上的敌人当中，有不少拥有强大的实力。

←体型巨大的敌人出现，不知是否是一名首领级的对手？



↑会面时悉莉妮与露娜一直谈及关于月之法则的事情。

↓既然了解是自己亲手使波波罗古罗依斯城石化，彼伦等人决定努力令一切回复正常，目前知道解除石化的方法是找寻"月之水滴"。



Popolo Crois 月亮法则的冒险
Text:MINAMOTO Design:SL

九怨 Kuon

东洋妖怪 今年春季回魂

恐怖游戏潮停不了，继早前推出的《SIREN》及《零～红之蝶》后，到2004年初再有由FromSoftware开发的《九怨 Kuon》陪你过年。游戏舞台发生在1200年前的平安京，即平安时代的日本，在阴森恐怖的大屋内遭遇各种灵异事件，带给你和风味道的恐怖感。今期会公开新主人公的画面及各种重要情报。

主人公介绍&公布人设募集的采纳者

本作[illegible]位主人公登场，让玩家以不[illegible]体验故事，[illegible]用叫做“[illegible]”的角色[illegible]之后会[illegible]主角，今期[illegible]公开其中一[illegible]——安倍晴明，[illegible]平安时代[illegible]的阴阳师。[illegible]的造型采用[illegible]募集[illegible]作品。[illegible]游戏中[illegible]吧！

[illegible]

[illegible]作品当中，采纳了爱知县“村上宽和”先生的作品。

投稿作品采纳！

新主角安倍晴明初次公开！这是他在游戏中的形象，手持长刀，戴着黑色高帽的阴阳师。

确认！游戏关键 葛笼与童呗

“葛笼”是古时用来放置衣服的笼子（箱子），游戏中所有怪事必定与葛笼有关，一个细小的笼子[illegible]隐藏了什么秘密呢？然而，“童呗”与葛笼同样是关键东西，童呗即是我们俗称的儿歌，小孩子挂在口头的民谣，童呗是解开谜题的重要关键。

葛笼给人诡异和神秘感

确认！驱使阴阳术与妖怪战斗

利用“符”与恶鬼交战

[illegible]

[illegible]

●FromSoftware●预定2004年春季发售●ACT●1人玩●DVD-ROM
●价格未定●记忆容量未定●http://www.ku-o-n.net/

九怨 Kuon
Text: 风之使者 Design: Kennie

© 2003 FromSoftware,Inc.

●GENERATION●2004年3月25日●AVG●1人玩●DVD-ROM
●6800日元 限定版7800日元 ●记忆容量未定●http://www.generation-x.co.jp/

心之门 こころの扉

Text：风之使者 Design：Kennie

© 2003 XERO© 2003 MyHarvest All Right Reserved

美少女游戏话题作移植PS2

PC版好评不断的美少女AVG游戏将移植至PS2，PS2版会增加原创EVENT及新OPENING。本作的内容以“画册”为关键，现在介绍游戏中五位登场女角。

【画册触发起的爱情故事】

主角水原佑司和妹妹菜菜美在年幼时创作过一本画册，但在制作途中，菜菜美因病入院，停止了画册制作。现在菜菜美康复了，过着正常校园生活，随着时间经过，主角虽然即将毕业，但还没有明确的出路。某天妹妹拿出昔日未完成的画册，决心与主角一起完成它。

水原 菜菜美

- 身高／154cm
- 出生日期／3月6日
- 星座／双鱼座
- 三围／B79 W51 H78cm

主角的妹妹，倾慕着哥哥。年幼时体弱多病，很少外出游玩。现在病愈康复，与主角一起生活。

鹿岛 香织

- 身高／164cm
- 出生日期／5月11日
- 星座／金牛座
- 三围／B89 W54 H88cm

自少与主角相识，年纪比菜菜美小，性格外向，是个活泼的少女。具有绘画才能，平日很关心主角。

左仓 雪那

- 身高／156cm
- 出生日期／12月3日
- 星座／射手座
- 三围／B78 W49 H75cm

在病院认识，需定期复诊的长期病患者，讨厌与别人接触，每天孤独地过活。

北见 纯

- 身高／146cm
- 出生日期／6月26日
- 星座／巨蟹座
- 三围／B72 W52 H70cm

为守护福利设施，在镇内引起了一些事件，人们都以为她是个少年，实际上却是一位少女。

初濑 真由子

- 身高／167cm
- 出生日期／10月30日
- 星座／天蝎座
- 三围／B102 W60 H93cm

年幼时与主角游玩的大姐姐，性格率直，讨厌性格不好的男孩子。

新旧人物大集合！最新作GBA登场

Piaキャロットへようこそ!! 3.3

We've been waiting for you.

以餐厅[illegible]一群美丽动人的少女服务员展开恋爱故[illegible]美少女游戏《Welcome to PaiCarrot！！》，这次将以3代为基础登陆GBA。发挥GBA极限的画面，再加入前2代的女主角、新角色等，令故事中的人物关系变得更复杂和多样化，游戏内容更丰富。

●NEC Interchannel●2004年春季发售预定●AVG●1人玩●专用盒带●记忆容量未定●价格未定●http://www.neic.co.jp/game

Welcome to PiaCarrot!! 3.3 Text：小志幽凉 Design：Kennie

[illegible]

正如前作《Pia2》的续篇以《Pia2.2》的形式在GBA上登场一样，《Pia3》的续篇《Pia3.3》的推出似乎是必然的事。除了第3代的人物外，第1代和第2代的人物也会在此作中出场，当中还会有一些全新的原创人物登场，以内容来说绝对是前作GBA版不能比尔的，说是集系列作的大成也不为过。

3集的部分女角色聚首一堂。

一年后的4号店

本次GBA版以《Pia3》为舞台，描述前作主角神无月明彦，没有跟心仪的女主角走在一起，之后过了一年。曾经在Pia Carrot本店工作的大学生神无月明彦，在一年后的夏天接到邀请，前往美崎海岸的4号店再次打工。跟一年前的境遇相同，明彦的单恋对象沙耶香前来火车站接送，难道今年又要过一次跟她别离的夏天？

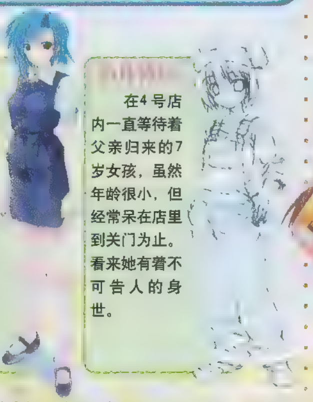
在本作里，主角能否真正与沙耶香成为恋人？

见去年相同的光景。

新旧角色同时登场

来到美崎海岸车站的明彦，碰到了前来迎接他的，去年一起工作、属于2号店的爱泽友美。今年而除了友美外，还有从2号店被邀请前来协助的日野森美奈和　本司以及店长羽濑川朱美、社员宿舍管理人木之下贵子；接着还会遇到新登场的角色木之下千鹤和如月诗织。在新旧面孔的欢迎下，明彦在4号店的每一天都过着充实的打工生活。

[illegible]



因为4号店的营业额并不如预期中理想，所以她便被本社派遣前来调查。由于跟贵子是亲戚关系，因此外表也有几分相似，然而性格却跟她恰好相反，是个即使再小的错误她也会作出指摘的完美主义者，也因为如此4号店的所有人对她都有着一份恐惧感。

在4号店内一直等待着父亲归来的7岁女孩，虽然年龄很小，但经常呆在店里到关门为止。看来她有着不可告人的身世。

其他副人物们

木之下贵子

日野森梓

岩谷夏姬

[illegible]

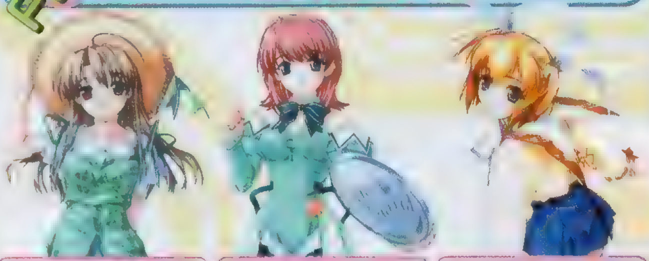
店内兼职工作

在本作中以一星期作为基准，主角可以任意选择兼职的日子。兼职的工作可以分为打扫、清理器具等6种，由于各项工作都有不同的女孩子担当，跟她们对话后便会出现各种事件，当中根据不同的选项可以令各种能力值增加。

宿舍内的行动

在宿舍生活的部分是主角的休息时间，玩家可以通过电话、或直接与各位女角见面，以此来进行交往。此外宿舍内还可进行休息回复工作。不过要留意的是，这时不能跟在店内工作中的女角交流，因此在行动前最好先确认各人的予定安排。

[illegible]

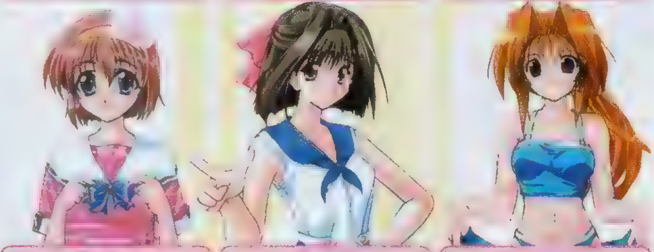


在Pia Carrot本店工作的职员，在学生时代跟明彦是同年纪学生，至今两人的关系仍非常要好，不过始终发展不到恋人的地步。

羽濑川朱美

Pia Carrot 4号店的店长，至去年夏天晋升为店长以来一直努力拼命工作，虽然有点愚钝但有着温柔的包容力，非常受店员们喜爱。

从2号店前来帮忙的活泼女孩，去年夏天曾跟明彦一起在4号店工作，两人的感情就像兄妹一样好。



2号店所属的女服务员，由于长期跟做事认真的姐姐在一起，性格上比较天真无邪，现在正对将来是上班工作，还是就读兽医大学而烦恼。

同样是2号店所属的女服务员，不光喜欢Cosplay的打扮，而且更自创了一套独特的小狗语言，而现在的目标是上大学，为此过着头1年的浪人生活。

Pia Carrot全店代理人的女儿，以正式职员的身分在本店工作。她不但外表讨好，性格受人喜爱，就连头脑也卓越过人，现以研修管理人的身分前来4号店协助。

© 2004 F&C・FC02/NEC Interchannel

●IDEA FACTORY●暂定2004年4月●SLG●1人玩●DVD-ROM
●记忆容量未定●6800日元●http://www.ideaf.co.jp/

争夺传说之力引起的新一轮战乱即将展开！

IDEA FACTORY旗下的著名SLG系列《混沌时代》，即将推出全新作《混沌时代IV》。除了新增的势力、登场人物，以及系统变更外，还增加了多种新元素，令新一集作品的战略性再度提高。本期将会为各位玩家详细介绍这款新作的系统、故事以及登场人物。

故事简介

叫声能够传达到千里之外，将所有物质燃烧殆尽的传说中的生物——“龙王”。直到大地被帝国所支配的现代，住在遗失的大地上的人们，一直以来还都相信它的存在，对它敬而远之。然而为了战胜各地的反抗势力以及反乱军，帝国开始着手寻找这种传说中的力量——“DRAGON VOICE”（龙之声）。

死龙迪奥基莫

帝国领土内被发现的龙，虽然已经死亡，而且身体开始腐化，不过却被发现有复活的预兆。这是否就是获得传说之力“DRAGON VOICE”的关键呢？

角色、系统、种种新元素——《IV》的注目点逐一讲解

全新一集的《混沌时代IV》，依旧会继承系列作品的特色，另外还会加入全新的元素，让玩家体会到进化后的《混沌时代》。就连该系列的老玩家也能从中体会到新鲜感。

注目点一 新势力、新角色登场！

与系统以往作品一样，最新一集的《IV》也同样以选择大陆上的其中一个势力，并以统一大陆为目标而展开游戏。新作中将会加入多个全新势力，以及这些势力属下的新登场人物，各势力间的战略与外交也将会变得更加重要。

解放军

以解放被杜拉班尼亚帝国所支配的各国为目标的反乱军。

杜拉班尼亚帝国

拥有大陆上最广阔领土的帝国。旗下的文臣武将中云集了不少精英。

勇敢地向帝国挑战的解放军领袖

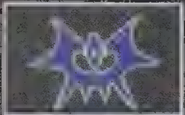
毕雷多亚·普温奇 白虎骑王

原帝国骑士团第一部队长。由于对任务感到不满而出走，为了证明真正的正义，而加入解放军成为新的领袖。在骑士团时代是珍娜的恋人。

青年帝国骑士团队长

珍娜·霍丝 不死鸟巴特

本作的主角，帝国骑士团·第八部队长，性格活泼，经常与不死鸟巴特一同行动。战斗中以剑和左手护甲内隐藏着的加农炮为武器。



NIGHTMARE

由吸血鬼女王露露娜娜所率领，打魔族构成的军团。

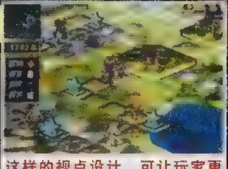
天真浪漫的魔族女王

露露娜娜·巴洛古 使魔奇奇鲁·迪迪鲁

统领着由魔族组成的强大势力NIGHTMARE的吸血鬼女王。性格活泼开朗，还有点小孩子气，对游戏的兴趣比战斗还要大。

注目点二 系统大幅进化！

在全新一集作品中，将会加入日夜时间变化、地形效果对角色能力的影响等新元素，使游戏的战略性再度大幅提升。另外《IV》中还导入了斜45度鸟瞰视点，以及多种让玩家更容易掌握游戏战况的系统要素。



这样的视点设计，可让玩家更容易掌握战况。

注目点三 更具吸引力的故事情节！

与恋人在战场上碰面，作出决别的珍娜

随着新势力的登场，新登场人物间充满戏剧性的剧情将有机地交织在一起。帝国所追逐的传说之力“DRAGON VOICE”，到底是怎么一回事呢？故事到底又将如何发展？在以大陆霸权为赌注的混战中，将会展现出怎样的感人情节呢？

新天魔界GENERATION OF CHAOS IV
Text：义经 Design:JO

游戏流程

内政 养精蓄锐，提升战斗力与敌国一决高下

每一个回合，都会分为内政、移动、战斗三个不同部分。就让笔者首先为各位介绍内政部分吧！提升据点的收入，囤积军备资金，让本国的部队逐步强化！这是提升国力的重要部分。

◆据点升级

在大陆的各地存在着不同的据点。每个据点都设有不同的城墙与商业等级，城墙等级显示据点的防御力，而商业等级就表示据点的收入多少，各方面都与国力有着密切的关系。运用玩家势力手上的资金，逐步强化各地据点的等级，使游戏向有利的方向发展，将是本作的一个重点！

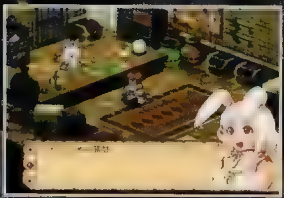
◆武将登用与维持忠诚度

该系列发展至今，一直都有从其他势力那里挖角，又或是说服俘虏加入，以此来增加旗下武将的设定。本作虽然也设有劝诱敌国武将的系统，不过至今详细的内容还不明朗。另外，可以给予赏金来维持武将忠诚度的系统也依然健在。忠诚值过低的话，甚至可以导致其叛乱！

◆兵源补充

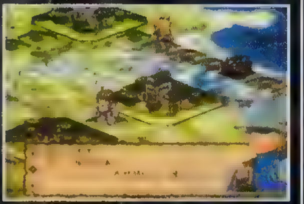
跟随着武将在战场上争战的兵士，在战斗中难免会有损伤，在执行内政指令时，就可以进行补充。如果不回据点补充兵源，持续进行战斗，战斗力就会不断减弱。不过补充兵力需要运用玩家手上的资金，而越强的兵士所需的招募资金就越高。

◆购入道具



直至前作为止，玩家都可以在所有据点内进行购物，新作中则将会限定只能在城镇里才可购买道具。如何保存道具与装备的来源，发展与守卫城镇将会成为战略上的一个重点。除此以外建设据点进行防守，阻止敌军的攻势，也是注意事项之一。

◆据点、迷宫探索



将武将派遣到城镇，或迷宫等据点，就可以进行探索。前作中玩家可以自行操作角色进入迷宫之内，找出藏在迷宫之内的秘宝，不过《IV》将会改为委派武将进行搜索的系统。根据探索的结果，有时甚至可能出现负面影响！

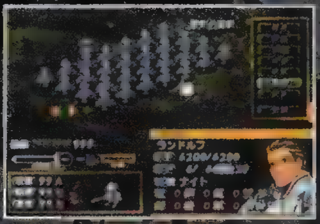
移动 占领据点，侵占敌国

内政部分完结后，就到派遣部队占领据点，侵占敌国的移动部分了。不同的武将移动速度也有分别，移动力高的将领会在这部分大显身手。

战斗 掌握战斗的节奏，与宿敌一决雌雄！

当敌我双方部队碰头，就会马上进入战斗。本作采用了即时战略的系统，在战斗过程不断地变幻中，胜负将由玩家的双手来决定！为了让玩家能够体会到战斗中的临场感，《IV》的战斗画面中，所有角色都会变大，让玩家更容易掌握战况。

◆改变我方的阵形



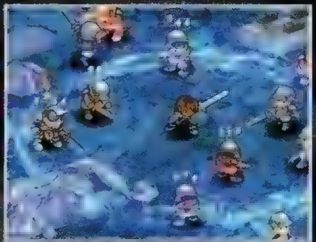
让武将与兵士排列出各种不同的阵形应战是这个系列的重要元素，新作中当然会继承下来。不同的阵形各有其特色，当中包括“专守”、“专攻”、“中央”、“包围”等多种不同的变化，并相互克制。

◆即时战略的战斗系统

《IV》的战斗将会以即时战略形式进行，随着时间的流逝，战局也会产生不同的变化。要取得胜利，就要经常留意战况，随机应变，并作出适当的指示。

◆威力强大的必杀技

在战斗过程中，只要达成一定条件，武将就可以使出独有的必杀技。不同的武将，所发动的必杀技效果也有所不同，只要能够适当运用，甚至能成为扭转战局的关键！



●IDEA FACTORY ●暂定2004年4月 ●SLG ●1人玩 ●DVD-ROM ●记忆容量未定 ●6800日元 ●http://www.ideaf.co.jp/

新天魔界GENERATION OF CHAOS IV

Text：义经 Design：JO

PS2

●新作狙击●

凭着“《SPECTRAL》系列”而广受游戏迷欢迎的IDEA FACTORY，这次为玩家制作了一款以日本原宿为舞台的恋爱AVG游戏《STEADY × STUDY》。本作凭借新系统的独有特征，将带给各位玩家全新感觉的恋爱故事。作为第一次的报道，笔者先集中于新系统以及充满个性的登场人物介绍。

ASV SYSTEM

与同学进行交谈，在特定位置启动ASV系统。

系统启动后，用十字键将视点转向右边，与玲香进行会话。

本作的基本系统是通过角色的对话，以及分歧选择使故事发展开去，表面上看来跟一般同类型游戏无异，不过每当进入特定的场面时，“ASV(around search view)”便会发生，在数分钟之内让玩家可以自由行动，其内容会令故事产生变化。

“ASV”系统启动时，玩家可以用十字键选择主观视点来转动方向，做出即时的行动，例如与身边的少女对话、与咖啡店内复数的少女谈话等，能够做出的行动相当多，玩家还有机会找出隐藏的EVENT及MOVIE。

CHARACTER

© 2004 IDEA FACTORY

仲根良

CLASS：1年A组
身高：166cm
血型：B型
星座：天蝎座
所属：不明

本作的主人公，学习和运动的成绩尚可，不过始终没有特别出色的个人才能。性格方面，他的存在往往能够搞活周围的气氛。

齐藤小雪

CLASS：1年A组
身高：158cm
血型：A型
星座：双子座
所属：演剧部

与主人公是同班同学，是位成绩非常优秀的少女。虽然坐在主人公的旁边，不过由于性格过于文静，故事初期时两人很少谈话。

安倍川望

CLASS：1年B组
身高：160cm
血型：B型
星座：处女座
所属：学习部

与主人公自小便相识的朋友，中学时的成绩在全国都名列前茅，所属部门是学习部。

星玲香

CLASS：1年C组
身高：152cm
血型：O型
星座：双鱼座
所属：演剧部

喜欢玩COSPLAY的美少女，当然个人兴趣也离不开动漫画，对于服饰设计具有相当丰富的实践经验。

上原芽衣

CLASS：1年C组
身高：159cm
血型：A型
星座：魔羯座
所属：演剧部

性格爽朗的少女，敢于面对任何事。她非常喜欢弹吉他，将来希望入读音乐大学，为达成作曲家的梦想而努力。

野野宫玲二

CLASS：1年A组
身高：165cm
血型：O型
星座：狮子座

薄井遥

CLASS：1年D组
身高：158cm
血型：AB型
星座：天蝎座

柏木京介

CLASS：1年C组
身高：178cm
血型：AB型
星座：巨蟹座

佐仓萌

CLASS：1年B组
身高：155cm
血型：B型
星座：金牛座

安川老师

若林哲

CLASS：1年C组
身高：179cm
血型：O型
星座：射手座

白银光一

CLASS：1年D组
身高：180cm
血型：A型
星座：天秤座

北川夏美

来生里香

●IDEA FACTORY●2004年3月25日发售预定●AVG●1人玩●媒体未定●记忆容量未定●6800日元●http://www.ideaf.co.jp/steady/study.html●DUAL SHOCK 2，8M记忆卡

STEADY × STUDY

Text: MINAMOTO Design: SL

游戏业界首次 将游戏与DVD动画结合！

在日本大受欢迎的动漫画《GUNSLINGER GIRL》终于被游戏化了，并随游戏附上DVD动画版本推出，是业界初次将游戏与DVD动画结合在一起发售，原作FANS不容错过。

© 相田裕／Marvelous音乐出版 Mediaworks Gunslinger制作委员会2002 © 2003 Marvelous Interactive Inc.

GUNSLINGER GIRL vol.1

ガンスリンガー・ガール

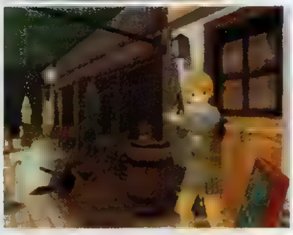
●MARVELOUS ENTERTAINMENT●预定2004年春季发售●AVG
●1人玩●DVD-ROM●记忆容量未定●6800日元●http://www.mmv-i.co.jp/

【GAME SYSTEM】

游戏类型为动作AVG，实际上玩法跟一般动作游戏大同小异，目标是将场景内的敌人全部消灭。使用来福枪作精密射击，用机关枪破坏障碍物，根据不同的场合使用不同的枪，通过简单的操作便可展示出华丽的动作。移动中会加插各种EVENT和对白。在游戏设定中可选择开关自动LOCK ON系统（自动），同时适合初学者及高手游戏。

在公社进行射击训练。

在街道上战斗，关键是掌握地形和敌人位置。



不可以长时间躲在一个角落里，要鼓起勇气冲出去杀敌。

【GAME+DVD ANIME】

本作会有游戏和DVD动画的版本推出，游戏部分采用原创的故事，以动作AVG形式进行，再现“少女”、“枪械”与“暗杀”这三者之间的世界观。DVD动画则收录了原作第1至5话的故事，而且价格与普通版DVD动画相同。

【5位女主角】

TRIELA（CV：仙台绘理）

TRIELA天生聪明，思考冷静精确，担任学级委员长，也是5人之中的队长。对公社抱有不满的态度，非常了解自己的现状，战斗时仍然能够保持冷静。

RICO（CV：三桥加奈子）

整天卧病在床的RICO，自加入公社以来，得到了可自由活动的身体。平常对任何事都会向好的方面去想，好奇心旺盛的她却很少表现出自己的感情。

CLAES（CV：小清水亚美）

担当官在意外中不幸身亡，现在是装备了义肢的试验体。她在公社内读书并从事园艺工作，过着进修般的生活。性格冷漠，不喜欢与他人接触。

ANGELICA（CV：寺门仁美）

因父母被卷入保险金杀人事件而导致重伤，其后被送往公社。最近身体状况不佳，需要频频入院治理。但她拥有成熟的性格，不惧怕困难。

HENRIETTA（CV：南里侑香）

一家被惨遭杀害的幸存者，带着濒死的伤势，还受到了严重的精神打击，正欲自杀了结生命之时被带到了公社。被一个富裕的家庭养育成人，非常注重礼仪。倾慕第2课的担当官，她会在战斗中陷入暴走状态。

© 1998-2003 FormSoftware,Inc.
All rights reserved.

曾经以豪华邮轮、大屋为舞台的恐怖AVG游戏系列《ECHO NIGHT》(《回声之夜》)，最新的第三作内容将带给玩家耳目一新的感觉，除了仍然保留系列的特色——精彩丰富的故事以外，舞台会转变为月面上的废墟，在充满科幻感觉的世界里，众多谜团正等待大家来破解。

玩家所操控的主人公，为着搜索失踪的爱人，独自在月面设施内进行调查。

探索月面设施

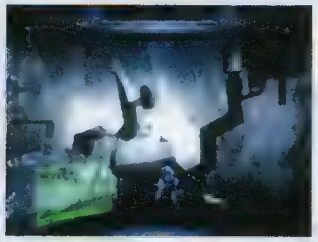
如同废墟般的月面设施里，徘徊着众多残留着生前意识的亡灵，玩家必须帮助它们实现愿望后让其升天，才可以继续搜索的行动。另外，月面设施内也有相当多难关需要突破，例如电力供应中断，或者躲避坍塌下来的天花板等事件，需要玩家巧妙地利用设施内的装置，把问题逐一解决。

虽然是座已经荒废了的月面设施，不过能够启动的装置还有很多。

意识、性格等特征各不相同的亡灵随处可见。

在自己穿上的头罩上突然现出手印，实在太恐怖了！

主观视点的恐怖感


亡灵从任何一个位置出现，行动时必须注意视线的死角位。

本作会以主人公的视点来进行游戏，藉着这种视点让玩家能够体验一份额外的可怕感觉。再者，配合与手掣连动的心跳次数震动效果，令玩家们更容易投入角色里面，化身为主角来进行游戏。

初遇父女亡灵

亡灵们各自被生前未达成的愿望所困扰，只要协助将它们一一实现，亡灵便得以升天离开人间，以下为大家介绍其中一对父女亡灵升天的流程。

恶灵逐步逼近，快些跑到旁边的房间里面。

恶灵

虽然大多数亡灵没有危险性，不过偶尔会碰上主动袭击过来的“恶灵”，接近它们时主人公的心跳次数会急速上升，超过300次／秒时游戏便会结束，因此在这种情况下必须设法逃跑。

莫索·艾朗

宇宙旅行飞船的乘客，自从妻子死去后与女儿相依为命，想不到父女一起展开宇宙旅行之时，不幸地遇上坠机的意外。

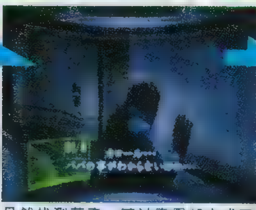
嘉露·艾朗

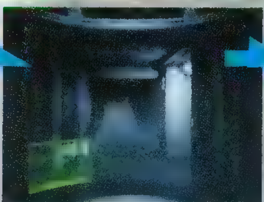
与父亲一起旅行时遇到坠机意外，幼年时母亲已去世，一直相信母亲就在遥远星空的那一方。

女儿被困在房中，父亲非常担心。

操控装置，使设施里的电力回复。

回到莫索的房间，但却不见其踪影，相反却找到一张影像光盘。

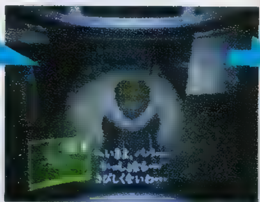

虽然找到莫索，不过嘉露却变成了恶灵。


嘉露藏身于通路的某处，要小心避开。

掌握设施的构造，找出安全的路线。

利用监视器找到嘉露的位置。

发现房间内的通风装置，将雾气彻底清除。


父女终于相逢，一切愿望均已达成。

跟随亡妻后升天，离开人世。

●FormSoftware●2004年1月22日发售预定●AVG●1人玩●DVD-ROM●记忆容量80KB●6800日元●http://www.nebula-en.net●8M记忆卡 DUAL SHOCK 2

NEBULA-ECHONIGHT-
Text:MINAMOTO Design:MW

ASKA与ICE以外的COOL GIRL「参战决定！」

CG02：ASH　CG08：COFFY　CG03：RAVEN　CG09：FLAME　CGEX3：BUMP

COOL GIRL

KONAMI开发的动作游戏《COOL GIRL》，以世界各国的美女以及激烈的打斗为卖点，本期公开除了ICE（冰雪）与ASUKA（飞鸟）以外的其他5位COOL GIRL造型，此外还有游戏系统的最新情报献上。

●KONAMI●2004年2月19日●ACT●1人玩●DVD-ROM●记忆容量未定
●6800日元（限定版9800日元）●http://www.konamijpn.com/products/coolgirl/

【两大系统确认！】

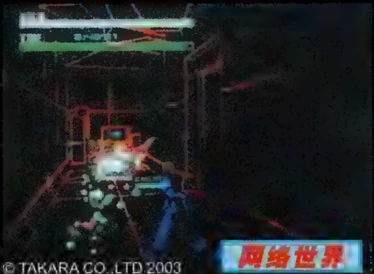
什么是《COOL GIRL》？现在公开游戏的两大系统，让你更了解《CG》的内容！

●ICE篇与ASKA篇

游戏分为ICE篇与ASUKA篇进行，两位角色的操控有很大分别，让玩家可以享受两种不同的玩法。

●现实世界与网络世界

ICE与ASKA可利用自己的精神力进入网络世界，在网络世界不可以使用武器，只可用被称为“SKILL”的特殊能力。穿越现实世界与网络世界收集资料，解开游戏中的谜题。



COOL ACTION! Part 1

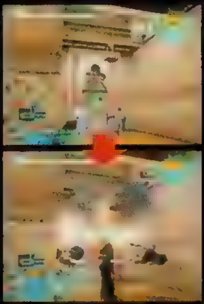
使用钩子向高处移动，也可用来攻击敌人。

COOL ACTION! Part 2

移动时跟在敌人背后锁定他，可以边走边攻击。

COOL ACTION! Part 3

可投出炸弹攻击远处的敌人，甚至先把炸弹扔到敌人的头顶上，再开枪射爆炸弹伤害敌人。



把炸弹扔到敌人头顶上　马上LOCK ON炸弹开枪！

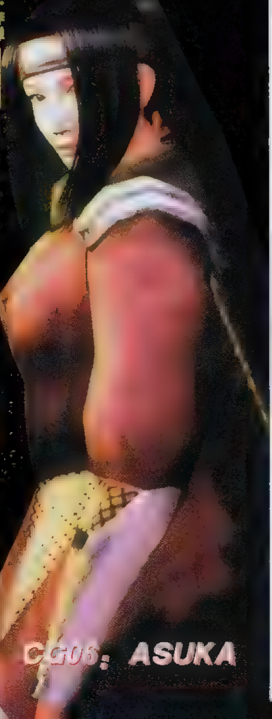
【人形FIGURE与游戏同日发售！】

ASUKA与ICE在游戏中的造型会被制作成模型，并与游戏同日发售。限定版会随游戏附送ICE的模型；而ASUKA的模型是限量生产，全球不超过100个，将会以游戏内附的POSTCARD应募。

ICE FIGURE

ASKA FIGURE

CG01：ICE



CG06：ASUKA

COOL GIRL
Text：风之使者 Design：Kennie

© TAKARA CO.,LTD 2003
© KONAMI & KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN

SHADOW HEARTS II

シャドウハーツII

大约还有一个多月就是《影之心II》的发售日了，相信FANS肯定十分期待，本期继续为大家介绍其他新公开的情报，当中包括与主人公同行的木偶师“积比特”，以及部分关联的角色。

●ARUZE●2004年2月19日发售预定●RPG●1人玩●DVD-ROM●记忆容量58KB●6800日元●http://www.shadowhearts.net/●8M记忆卡，DUAL SHOCK 2

SHADOW HEARTS II

Text :MINAMOTO Design:SL

木偶师的力量

在法国的北部，主人公胡诺与积比特在名叫“东尼”的小村庄里生活。“积比特”原本是大剧场里出色的木偶师，不过自从妻子去世后便正式引退。积比特懂得操纵木偶“哥妮莉亚”战斗，除此之外，还会使用独特的指令“マリオネット”，引发出强劲的攻击魔法。

↑积比特选择输入指令“ウィンドキャスト”

确认攻击对象和范围。➡

➡双方动作一致，产生出威力强大的魔法。

⬅到了积比特的行动回合，与木偶一起吟唱魔法

⬅攻击对象的脚下出现魔法阵。

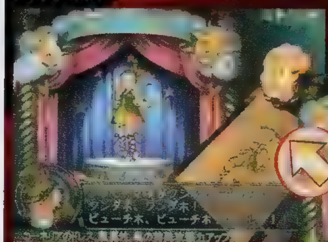
➡虽然此招魔法只有一记攻击，不过威力绝对非同小可。

木偶变装

游戏进行期间假如得到新的服装，积比特可以立即替木偶“哥妮莉亚”更换，只要开启“PERSONAL MENU”后选择“人形の着せ替え”，接着选出喜欢的衣服便可以了。“哥妮莉亚”身穿的衣服在战斗是会产生一定的作用，尤其是属性变化方面。

⬅图中的哥妮莉亚穿着游戏初段时的衣服，本身不含属性。

➡挑选出右下方图中的服饰。



↑哥妮莉亚换上全新的妖精衣装。

幕布落下后开始换衣服。➡

裁缝师

“哥妮莉亚”更换服饰后除了属性改变之外，还有机会学懂新的魔法技，不过始终先要找到新衣服才行。附图中所见两人是麦捷伦兄弟，其中弟弟皮尔是一位裁缝师，哥妮莉亚的衣服就是出自他的手。至于兄长悉拉鲁是一位售卖道具的商人，从他手上能够购入冒险旅途中的必须品。

↑麦捷伦兄弟时常驾驶着旅行车游历各地。

皮尔　悉拉鲁

新人物

以前曾经向大家介绍一位名叫力士拿·约克曼的男子，从最新公开的资料中得知，他的师父名叫古兰·加曼，本身是一名职业摔角手。

在制造著名邮轮“泰坦尼克号”的市镇里，主人公会遇上约克曼的师父。↑

© 2003 ARUZE CORP.All Rights Reserved. © 2003 Nautilus

空戦II
Combat Flight Simulation

充分表现出战斗机相互间进行追逐战时紧张感的《空战》续篇宣布登场，本次除了系统经过改良之外，登场的机体数目更是前作的2倍以上，相信每个飞机迷都会感到满意！

空战II 改良点逐一介绍

不少玩家均认为前作的难度极高，因此本次为了使初级玩家也能乐在其中，而特别做出了多项改良，其中包括：

1 预计敌机的移动位置

游戏会把敌机的移动位置预先显示在画面上，这样玩家便可把机枪的瞄准器移到相应的位置来攻击，提升机枪的准确性。

2 简易的雷达画面

玩家可以通过雷达来确认敌机的移动方向。

雷达画面经过简化，雷达上的目标点大小会根据与敌机的距离而出现变化，让玩家更容易了解所在的方位。

3 简化后的操作系统

另一方面，备受争议的操作系统也有所进化，追加了简易操作机能，让玩家能更容易地控制自机。

4 遇上危险时便呼唤援军吧！

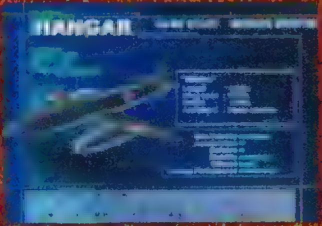
本次加入了可以呼唤援军的要素，当一旦陷入敌机的包围网时，便可马上呼唤援军，使战略性有所提高。

史上最多机体空战游戏登场！

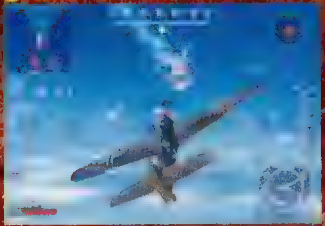
空战II 登场机体超过70种！

《空战II》是有史以来同类型游戏中登场机体数量最多的作品！登场机体的总数超过70种，囊括了自1945年至今的所有主流机种，其中除了F-15、零式等名噪一时的战斗机之外，还收录了轰炸机、特殊用途战斗机甚至是从未参加过实战的幻之机体。

此外，由于追加的机体中包括可装配鱼雷和飞弹的型号，因此攻击方法也有所增加，任务的性质更为多样化。



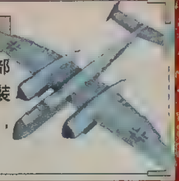
70多款机体均可由玩家驾驶，而且操控感各异。


能驾驶心爱的飞机在天空遨翔，是不少飞机迷的梦想。

I-15 Chato

1930年代由苏联普利卡波夫所设计的双翼机。

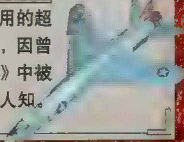
He219


德军第一部大量生产的重装备夜间战斗机，战斗能力极高。

烈风

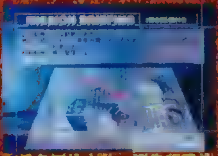
作为舰载战斗机而开发出来的，但因错误选用了发动机而无法发挥更佳的性能。

F-8 Crusader


美国海军采用的超音速舰载战斗机，因曾在漫画《基地88》中被主角驾驶而广为人知。

空战II 两个主要模式

CAMPAIGN MODE


在任务开始之前，可先行确认作战的内容。

可自由选择机体来执行任务。

执行也不迟。

以及两次波斯湾战争等。

共分为5章，收录了25个不同任务，部分任务更是仿照现实中著名的战役来制作的，第1至第4章可以随时自由选关来玩，在完成了全部4章之后才可选择第5章来挑战。此外随着游戏的发展，可选用的机体数目也会增加。

FREE BATTLE MODE

能自由自在地进行各种虚拟的空战。

能自由选择机体及规则的这个模式仍然得以保留，连敌我双方的机体数目和场所都可自行设定，使玩家能尽情享受空战的乐趣。

空战II 随游戏附送的珍贵映像DVD

预订游戏会附送一张收录了超过90分钟影像的DVD，内容包括太平洋战争的史实片段、日本自卫队的演习情况、皇牌机师坂井三郎的访问以及日本打之战斗机震电的珍贵映像等。

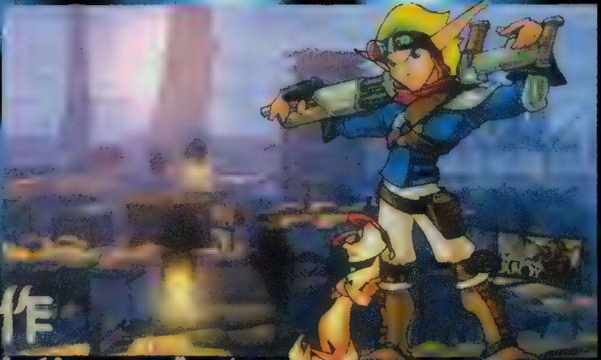
© 2004 角川书店 （图为开发中画面）

●角川书店●2004年2月11日●STG●1人玩●CD-ROM●记忆容量300KB
●4800日元●http://www. .co.jp/●对应FLIGHT FORCE ,FLIGHT STICK

Text:Dr.Game Design:Kennie

空战II

JAK & DAXTER 2



两年前推出的，以游戏的高自由度与故事剧情深受好评的《杰克与达克斯》，新一作将会在全新的世界——"HEAVEN CITY"中展开。前作中受到好评的优点，当然会在新作中保留下来，除此以外游戏的多个部分也会大幅进化！

前作推出两年后，ACT名作《杰克与达克斯2》大幅进化归来！

人物介绍

杰克与达克斯

故事发生在前作剧情完结后，被囚禁的杰克在长达两年的人体实验中，由从前沉默寡言的性格，逐渐转变而成一位充满野性的家伙。在被伙伴达克斯救出后，同以往一样展开了冒险旅程。而在人体实验过后，杰克的身体不时会变成狂战士黑暗杰克。

黑暗杰克

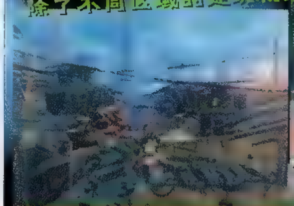
经过两年的人体实验而成的产品，每当杰克的怒火中烧而失去理智时，就会变身成黑暗杰克。至今为止，原因依然不明。

卡欧拉

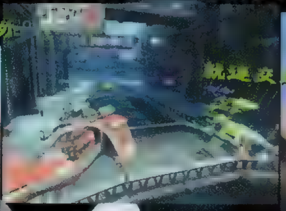
杰克与达克斯的儿时好友，是本作的女主角。在进入异世界时，与杰克和达克斯二人失散。她是一名精通机械的天才。

以名为"CITY"的超巨大空间为舞台

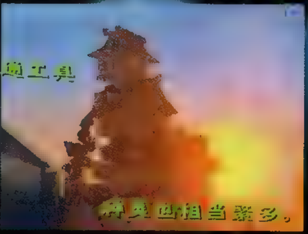
游戏的舞台是一个名为"HEAVEN CIT…"的地方，被通称为"CIT…"的城市。整个舞台总共分为10多个不同的区域，是一个面积足有…平方公里的巨大区域。玩家能够在微型地图上看到的地方进行探索，并通过完成任务来扩宽活动范围，最终可以在整个区域内自由地来往行动。除了舞台巨大以外，游戏中的"HEAVEN CITY"内还存在着时间的概念，随着时间变化，舞台也有相应的改变。



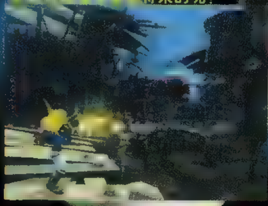
除了不同区域的建筑物外



就连交通工具



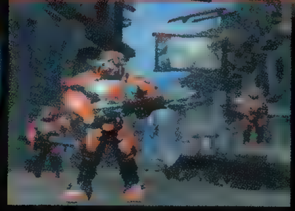
种类也相当繁多。



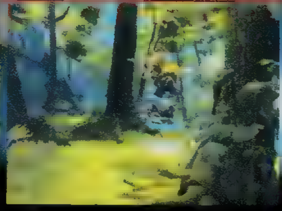
画面中杰克正在进行射击，到…得来的呢？

在游戏中还有供玩家练习射击的地方呢！

继承前作的究极自由度！



从外…看…警备兵好像…



巨大的…中，竟然有这样充满绿色的区域。

《杰克与达克斯2》与前作一样，在游戏的舞台内，玩家可以随意进行各种行动，比如到处闲逛，或乘坐飞车高速奔驰，甚至袭击城内的警备部队，都不会受到任何限制。

巨大舞台中的冒险故事！

《杰克与达克斯2》的故事，讲述在"HEAVEN CITY"内三个不同势力间的斗争。这其中包括支配着"HEAVEN CITY"的独裁者，对"HEAVEN CITY"虎视眈眈的怪物，还有以推翻独裁者为目标的秘密组织，再加上主角杰克与达克斯，将会在"HEAVEN CITY"这个巨大舞台中，上演一场…

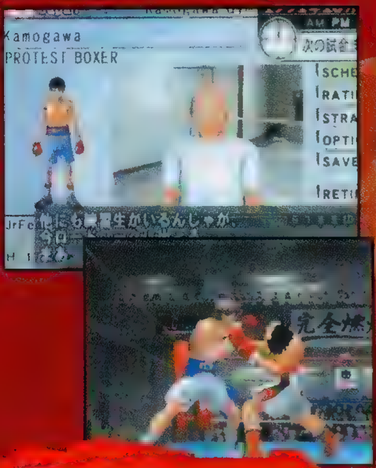
从高空俯瞰的"HEAVEN CITY"，难道全是在这样的场地上战斗吗？

令杰克狂暴化的到底是什么原因？"HEAVEN CITY"中的斗争，最后到底鹿死谁手呢？

●SCE ●发售日期未定 ●ACT ●1人玩 ●DVD-ROM ●记忆容量 1024KB ●价格未定 ●http://www.scej.jp/

JAK & DAXTER 2
Text 义经 Design SL

…ATED AND … …DOG,INC. © 200… …AINMENT
…TED AND … …DOG,INC.© 200… …NMENT



はじめの一歩2 VICTORIOUS ROAD

决战五大拳手！头三章故事首次公开！

在《第一神拳2 VICTORIOUS ROAD》中，玩家可以使用原创角色跟一步和鹰村等著名拳手比赛。这次本刊会为大家介绍鸭川拳会中5位著名拳手及游戏中的章节故事。

头三章故事介绍

第一章 幕之内一步编

以原作主角幕之内一步为中心，以单纯地追求胜负为乐的故事情节。不仅可以操作一步比赛，玩家遇到对手还有宫田、千堂等高手，是极有魅力的一章。

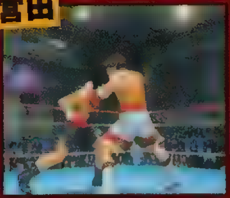
一步VS千堂

争取新人王的一战，日本东西拳王间的第一次的生死对决。

一步VS泽村

拥有高速左拳的泽村，对一步造成很大的威胁。

一步VS宫田



一步VS宫田：一步永远的宿敌，是反击拳的名手。

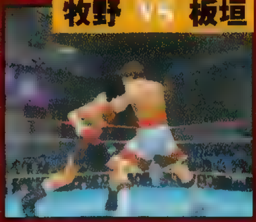
第二章 牧野 文人编

围绕着一步的后辈板垣挑战新人王的一章。故事讲述板垣学由开始踏入职业拳坛，直到跟强敌牧野文人对战，所有发生过的事情大家也可以在游戏中重温一次。

板垣VS今井

跟宿敌对决！

牧野VS板垣



鹰村守

世界重量级的霸主，曾经单对单地将野熊打倒，实力不容置疑，但性格暴躁并非常爱恶作剧。

鹰村式窥探

鹰村的普通一拳已非常具有破坏力

板垣学

幕之内一步的后辈，以灵活的身手见称，在新人赛中光芒四射。

SLOW BATTLE：输入指令后，会出现白色的画面

在一定时间内对手的动作会变得迟缓

第三章 木村 达也编

身为幕之内一步的前辈，当然要加倍努力，不可以在后辈面前丢脸。在这一编中，包含了木村、青木和鹰村三人的赛事，玩家可以享受到不同类型对战的乐趣。

青木VS巴巴尔耶

木村VS艾尼奇

幕之内一步

现任[illegible]，拥有强大的破坏力，到目前为止只尝过一次败绩。

变形SMASH

羚羊拳

轮摆式移位

木村达也

跟青木胜是好友，而且实力也不相伯仲，曾经教过一步不少有用的知识。

龙卷拳：木村在游戏中的原创招式

青木胜

行为古怪的拳击手，经常利用奇招克敌制胜，并与木村经常带来很多笑话。

窥探

双龙出海

死角攻击

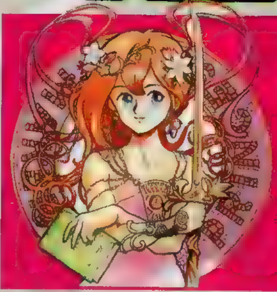
青蛙拳

©森川JYO-JI/讲谈社、VAP、NTV©2003 ESP/讲谈社 开发 GRANDPRIX

●ESP●2004年1月29日●1人玩●ACT
●6800日元●媒体未定●记忆容量 250KB

第一神拳2 VICTORIOUS ROAD
Text：秀吉 Design:Sam

美少女梦工场 Princess Maker



不知道大家有没有听过PC经典美少女育成游戏《美少女梦工厂》呢？第一集早在91年便已推出，由于当年此类题材较新颖，因此得到了空前的成功和好评，可以说是美少女育成游戏的始祖。之后本作推出了续篇、第三集和外传作品，不过却未曾被移植至PS上。本次移植至PS2的为系列始祖的第一集，画面方面当然会作出相应的改善，由以往的16色变为全彩色。女儿玛莉亚的将来会是如何，那便得看玩家如何育成了。

●Gene-X●2004年3月25日发售预定●SLG●1人玩●DVD-ROM
●记忆容量未定●4980日元●http://www.generation-x.co.jp/

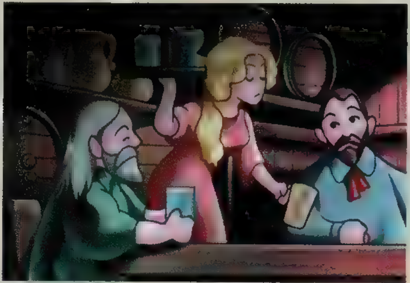
美少女梦工场 Princess Maker
Text :小志幽凉 Design :Simon

故事简介

游戏的舞台为欧洲中世纪风格的幻想世界，身为勇者的玩家成功阻止了魔王大军的进击，成为了国家所有人民心目中的英雄。在这场魔王战役中，勇者把拾到的少女当作养女，并为其起名为玛莉亚，通将过各种教育令女儿成为公主的梦想达成。

接受各项工作

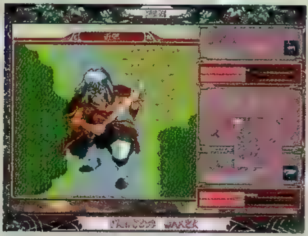
在育成的过程中，玩家可以为玛莉亚接不同的工作，令她的能力值产生变化。可以接的工作有：宿屋、教会、抄写店、武器屋、伐木、医院、女佣、劳动、打猎、酒吧、可疑酒吧和可疑宿屋全十二种。工作虽然可以令某项能力增加，例如到抄写店工作增加智力、伐木增加体力。然而有得必有失，固有的某项能力值也会随之而减少，因此在接受工作前必须考虑女儿的将来才作决定。



在酒吧工作会令魅力增加。

出去冒险

在教育的部分，还有一项是"武者修行"，让玛莉亚外出跟魔物们战斗。除了可以增加战斗经验值外，还可取得收入及各种武器等。随着修行的次数增加，玛莉亚的战斗能力也会提升，但这也可令礼仪值减少。如果不是向力量方向育成的话，完全不作任何修行也可完成游戏的。



遇到怪物开始战斗

玩法介绍

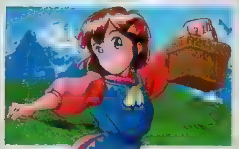
八年的育成过程

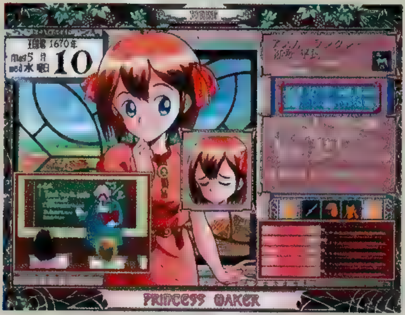
由玛莉亚10岁开始，直至她18岁的八年间，主角将会担当父职为玛莉亚进行培育工作。玩家能看着玛莉亚逐渐成长，每一年她的外貌也有明显变化，最终成为一位亭亭玉立的可人儿。此外，季节发生变化时其穿着也会起变化。

每年也有明显的变化。

培育

为了向公主之路进发，平日严格的培育是少不了的。育成的项目大致可分为文、武、礼仪三项，如何分配日程由玩家决定，各个项目分配的多少对玛莉亚的日后有直接影响。

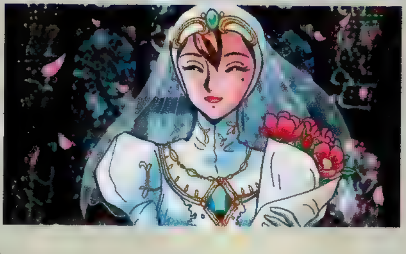




女儿的人生掌握在玩家手中。

结局由玩家而定

经过了八年的光景，玛莉亚会根据玩家的育成而在某方面有所成就。最理想的当然是成为万人的偶像公主，但稍有差池也可能出现令玛莉亚堕落的结局，而当中还包括了结婚的感人结局。



3年B組金八先生 伝説の教壇に立て！

故事内容&新系统连发放送！

继续为大家介绍这个改编自经典电视剧系列的游戏，本次会带来部分故事的内容以及CARD SLOT系统的详情。

©CHUNSOFT 2004（图为开发中画面）

新的故事：

第X话大公开！

游戏以话数的形式来进行，基本流程就是第1话→预告→第2话→预告→……以此类推，仿佛欣赏电视剧一样，而且除了主线的剧情之外，游戏中也会为3年B班中20名学生准备有各自的故事，称为“第X话”，让玩家对每个学生的背景有更深入的认识，增加投入感。

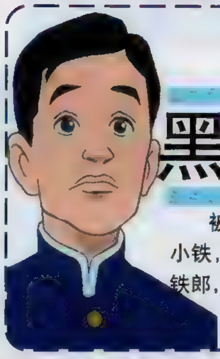
游戏中的登场人物共计超过100人，而且更是全程配音。

你能否代替金八先生，让所有3年B班的学生顺利毕业呢？

选择展示卡片是十分重要的。

在与诚对话时取得汽车名字的卡片，试试向梓提出吧！

新角色陆续登场！


黑部铁郎

被同学孤立的男生，别名叫小铁，但并非因为他的名字叫铁郎，而是因为他是铁路痴。

天城梓

有点呆头呆脑，隶属于话剧部的话剧专家，平常时吊儿郎当，但在危急关头也会认真起来。

高千穗诚

班会的委员，为人稳重，对别人的事有求必应，想跟所有人做朋友，兴趣是弹钢琴。

利用CARD SLOT系统

来辅导学生吧！

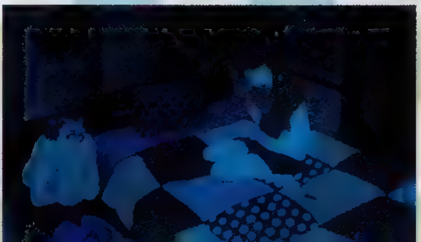
从角色处取得的卡片，会表现出学生当时的心情，假如在有需要时向对方出示卡片的话，还会发展出新的剧情，因此向每个人收集卡片是游戏中相当重要的一环，此外向不同的角色出示不同的卡片，也会得到不同的效果，在对话时无论如何都要多试几次。

出示合适的卡片会得到重要的情报。

沿着线索追寻，竟然与铁郎有关，到底这三人是什么关系？

故事将会如何发展？

好不容易解决了一个学生的难题，又有另一个学生发生问题，看来要当一个好老师真的不容易呢！


时常逃学的太阳与烦恼的美サク到底你能否解决他们的问题呢？

●CHUNSOFT ●预定2004年春季发售 ●AVG ●1人玩 ●DVD-ROM ●记忆容量未定 ●价格未定 ●http://www.chunsoft.co.jp/ ●对应周边未定

三年B组金八先生 站立在传说的教坛上吧！

Text: Dr. Game Design: MW

任务内容一举公开！

© TAKARA CO.,LTD 2004 （图为开发中画

本次堪称是系列中容量最大的作品，除了任务内容变化更多、战况更为激烈之外，也会有令人意外的角色参战！

机甲兵团 J-PHOENIX 2™ ジェイ・フェニックス2

容量大幅度强化！

本次游戏一共收录了超过240个的不同任务以及140种以上的零件等，令游戏内容更为丰富。此外每个任务的规模也远超旧作，相信所有的拥有都会感到满意。

任务内容大披露！

执行任务时，玩家要在地上、空中或宇宙等不同的环境中行动，而且任务中往往会有多项目的要求让玩家达成，所需的时间也会因此增加，有时甚至会陷入长期战，因此替机体选择合适的装备将会更为重要。

丰富的内容令游玩时的紧张感大增！

MISSION: 攻击敌军运输舰

尼格特小队受命袭击运载着生物武器的敌方运输舰，但想不到在行动时，竟会遇上由威廉军的皇牌机师登恩所驾驶的PF！因此玩家必须与队友好好合作，一边抵御登恩的猛攻，一边尽力把运输舰击沉。

运输舰上有多处巨大的破坏点，只须集中把破坏点击破，便可把其击沉。

敌军的皇牌机师，热爱祖国的猛将，喜欢为PF装上格斗用的装备在战场上驰骋纵横。

登恩・朗舒达

MISSION: 跟克伦小队并肩作战

本次要与克伦小队共同执行的任务，就是向敌军基地发动攻击，破坏配备在当地的战斗机之余，也要尽量保存基地的功能，因此尼格特小队便要作饵引开敌军并拖延一段时间，直至克伦小队能顺利潜入。

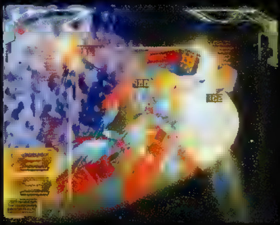
为了确保克伦小队的安全而引开敌人，但要注意一旦破坏基地的设施便会被判为任务失败

第1目的达成，接着便要借助雷达的帮助，与克伦小队合流

最后要引开敌军的炮火，直至克伦小队的队长成功占领基地为止

MISSION: 拯救战场上的友军

在这个任务中，尼格特小队要到战场上把残存的友军救出并协助他们离开，由于同时要进行急行军、防卫和撤退几个工作，而且中途不会获得补给，所以在事前必须要有万全的准备。



首先要在前进同时把追击我军工作员的敌人排除，也要注意保留实力

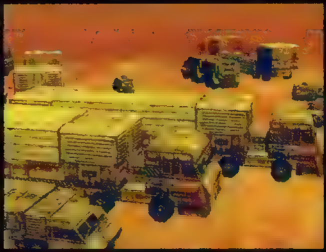
抵达卫星地面后，便要立刻找寻工作员的所在，中途会遇上多脚型移动炮台等大量敌军

在友军乘上穿梭机时，必须阻止敌军进攻，在穿梭机发射前将会是一场苦战！

待穿梭机升空之后，小队也要从战场上脱离，此时要遵照通讯员的指示，到达卫星上的撤退点

MISSION: 红唇小队登场！

由四名女兵所组成的红唇小队初次登场的任务，便是护卫我军的移动补给部队“安度”，而尼格特小队则要在保护补给车的同时，支援红唇小队击退敌人，而且还可以使用合作技来作战。



当所有卡车被破坏，任务便会被判为失败

敌军会集中攻击卡车，趁此机会进行反击吧！

红唇小队所采用的是复座式机体，能与她们合作真是幸运。

●TAKARA●2月26日●ACT●1人玩●DVD-ROM●未定
●6800日元（动画DVD同捆）●http://www.takaratoys.co.jp/●对应周边未定
机甲兵团J-PHOENIX2
Text：Dr. Game Design：MW

REVOLUTION DISC正式命名！双CD内容全面介绍！

ARMORED CORE NEXUS アーマード・コア ネクサス

新作《装甲核心NEXUS》是由“REVOLUTION DISC（过去DISC+未来DISC）”双CD所组成的。过去DISC中收录了以往数代的资料，而未来DISC则是新作的本体。

过去DISC正式取名为“REVOLUTION DISC(回归、革命)”。在这套“REVOLUTION DISC”中，玩家可以重温历代作品中各项任务，包括REVERSE SIDE及EXTEND SIDE两种类型，任务总数多达40个以上。还有，过去的勋章资料以及BGM等也会再次复活。

过去DISC REVOLUTION DISC

虽然游戏的版面相同，但敌、我双方的立场会作180度转变。本来防御的任务会变成袭击任务，十分刺激有趣。而一些本来很简单的任务，在Reverse Side中可能会变得异常困难。

RRVERSE SIDE

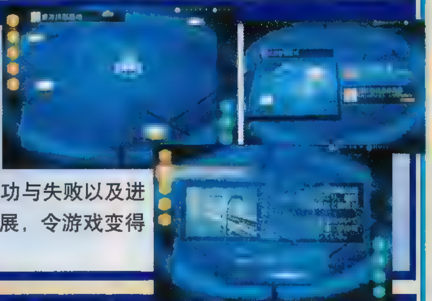
EXTEND SIDE

顾名思义，在EXTEND SIDE中玩家可以享受到旧作中没有的另一个故事。除了任务的内容作出了变化，故事部分也有相应的调整，相信有趣程度会大幅度地倍增。

未来DISC REVOLUTION DISC

在未来DISC中，收录了最新一集的《装甲核心NEXUS》，除了有原创的新故事外，还加入大量新要素，现在就由笔者为大家介绍一下。

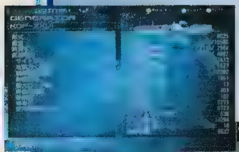
新要素 NO.1 能够选择的任务大幅增加



在出击之前，玩家可以自由地在地图画面中选择作战区域。接着在画面中便会显示出所有现阶段能够接到的任务，大家可以自行按照目前的实力来判断选择适合的任务。除此之外，任务的成功与失败以及进行的前后次序会直接影响故事发展，令游戏变得更加有趣。

新要素 NO.4 各项资料日文化

在机械的配备中我们可以看到，机体的性能注释会由从前的英文变成日文，对于喜欢日版游戏的玩家来说应该会有更大的亲切感，不过香港的一般玩家能否看得明白就很难说了！此外，在图片中还追加了“最小射程距离”等新数值，相信在机体调整上会比前作仔细得多。



新要素 NO.3 ACTIVE MISSION SYSTEM

在故事模式中，将会加入一个全新的“ACTIVE MISSION SYSTEM”。当游戏经过一定时间后，某些特定的任务便会出现或者消失。此外，对应玩家的行动和阶级，任务出现的内容和时机也会有少许改变。在这个系统下，每一位玩家能进行的任务内容也会有分别，大家有机会享受到一个只属于自己的冒险历程。

新要素 NO.2 竞技场系统改变

目前已知道，新作中的竞技场将会加到主故事之中，并不像以往那样独立存在。跟一般的任务一样，玩家要先在世界地图上选择作战区域，然后再选择竞技场战斗。当然，玩家在竞技场获得阶级也会使故事产生变化，相信大家又要在竞技场中进行一番恶斗了！

●FROM SOFTWARE●2004年春季发售●价格未定●1人玩●媒体未定●记忆容量未定●对应USB滑鼠

ARMORED CORE NEXUS Text：秀吉 Design：SL

© 1997~2003 FROMSOFTWARE Inc. All rights reserved.

●HUDSON●2004年4月29日发售●ACT
●价格未定●1至4人玩●CD至ROM●记忆容量未定

BOMBERMAN KART DX
Text: 秀吉 Design: MW

万众期待的《BOMBERMAN KART》的续集——《DX》终于有新的资料了！在新作中将会加入大量的新人物、赛道及赛车，而且还有新的模式。以下便由笔者逐一为大家介绍。

BOMBERMAN KART DX
ボンバーマンカート・デラックス

© 2004 HUDSON SOFT

《DX》登场要素全面介绍！

KART KING MODE

"KART KING MODE"是游戏中的一个主要模式，在此模式中，玩家需要不断参加大型赛事，利用赢取的奖金来购买新的赛车，一边让赛车的性能提升，一边挑战更强的对手。只要将全部强敌击倒，便能取得"KART KING"的称号！

取得第三位

购入新赛车和配件

在KART SHOP中，除了有不同种类的赛车让玩家选购外，还准备了大量超强力的配件，让玩家尽情强化自己的车辆。KART SHOP出现的赛车和配件会随着游戏进化而慢慢增加，在后期关卡会有机会见到很多稀奇古怪的装备，而KART SHOP不单会在KART KING MODE中出现，甚至在其他模式中也有机会使用。

多种赛道任君选择

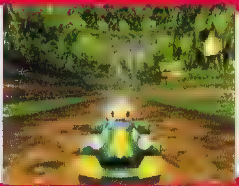
除了可爱的角色和种类繁多的配件外，游戏中还有很多神奇的赛道等着您来挑战，包括沿着海岸线的赛道、森林中狭窄的小道、历史悠久的遗迹，甚至空中宫殿等等，各种异想天开的比赛场地都会在游戏中出现，这么有趣的内容玩家又岂能错过呢！

充满个性的角色

在新作中，可让玩家使用的人物大幅增加，其中包括各位熟悉的各个炸弹人，每位炸弹人都具有独特的个性以及不同的特殊能力，以下先为大家介绍六位已确定登场的炸弹人。

白色炸弹人

充满勇气和精力，好奇心旺盛的少年。



黑色炸弹人

虽然是白色炸弹人的好友，但同时也是永远的敌人。

蓝色炸弹人

经常能够保持冷静的现代化青年，是黄金军团的成员。

绿色炸弹人

黄金军团的一员，虽然头脑聪明，但是天生傻乎乎。

金色炸弹人

经常口出狂言的黄金军团队长。不知为何对白色炸弹人存在敌意。

美女炸弹人

大家所喜欢的姐姐，为人温柔之余还带点任性。

SOCCER LIFE!

サッカーライフ!

We are challengers to EUROPE

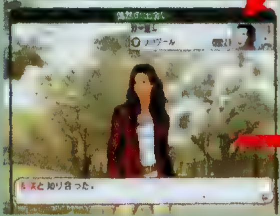
结婚生孩子系统确认!

新类型足球模拟游戏《SOCCER LIFE》，玩家在游戏中扮演一位球员，展开多彩多姿的足球人生。本期详细介绍如何结识女性，结婚至生儿育女的过程，目标是将爱情结晶培育成球坛新星，延续父亲的足球生涯!

【相识】

在游戏中可结识各式各样的女性，与她们约会，增加双方的“爱情度”。约会需要消耗体力，与女性约会还可提升各种语言能力，名副其实的结交女朋友学外语。

你喜欢哪种类型的女生呢?

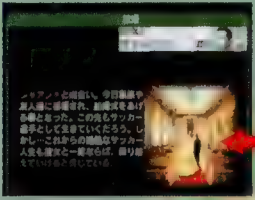

通过沟通增加“恋爱度”。

结交女朋友提升语言能力。

【结婚】

玩家给“恋爱度”高的女性送出结婚戒指，女方接受的话，便会进行结婚仪式，开始组建家庭。遇见理想的对象，就要果敢地去追啊!

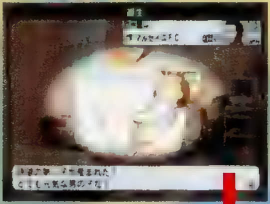
准备结婚戒指。

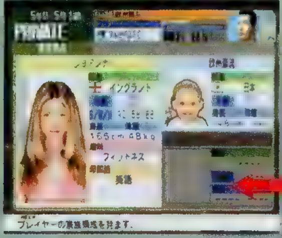

步入教堂完婚。

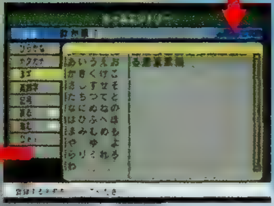
向心仪的女子求婚。

【生孩子】

结婚之后，妻子会生孩子，如生出来是男孩，便可将他培养成足球运动员，将来会继承父亲的能力，在球坛上大放异彩。世世代代继承下去，育成最强的球员!


儿子出世了!


可爱的儿子将来会继承父业。


为儿子起个名字。

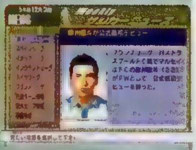
由练习至私生活，描写球员人生!

《SOCCER LIFE》很着重球员的人生，在比赛以外的部分，详细交代练习和人际关系。正所为“近朱者赤，近墨者黑”，想成为一级球星，当然要不时跟有实力的球员交流心得吧!

【欧州为舞台】

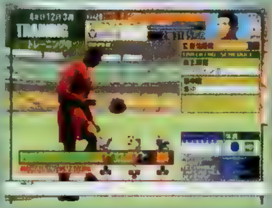
本作以欧州为舞台，描写你的球员生涯，在五大联赛113个球会中选择球会效力。除了参加联赛及各杯赛，还可入选国家队，进行国际赛事。

云集世界最强的球会。


选择你所效力的球会。

【自主练习与团队训练】

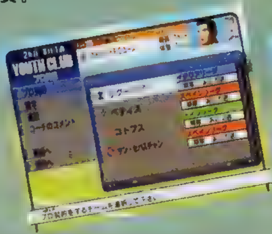
练习是提升能力的主要途径，练习大致分为“自主练习”和“团队训练”，前者可提升个人能力，后者则可增加玩家与队友间的连携度。

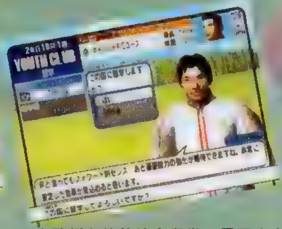

以MINI GAME形式进行练习。

成功在足球发光的瞬间按掣，便可大幅提升能力。

【培训青年球员】

游戏开始时，可在欧州五国及日本的青年球会中选择一位未达二十岁的球员，扮演该球员展开球员人生，待球员有足够实力，便投身职业球会作赛。


因应能力会影响契约金和各种契约条件。


去欧州以外的地方留学，需要庞大资金。

【结交知名球星】

除了团队训练，在私人时间与队友交流，均可提升彼此间的连携度，直接影响比赛时的发挥。得到知名球星赞赏，更可提升球员的进取心。

先提升语言能力，再进行交流。

信赖度高的球员，即使转会后都可以保持联络。

●BANPRESTO ●预定2004年2月发售 ●SLG ●1人玩 ●DVD-ROM
●价格未定 ●记忆容量未定 ●http://www.hotline-web.com/

SOCCER LIFE
Text:风之使者 Design:SIMON

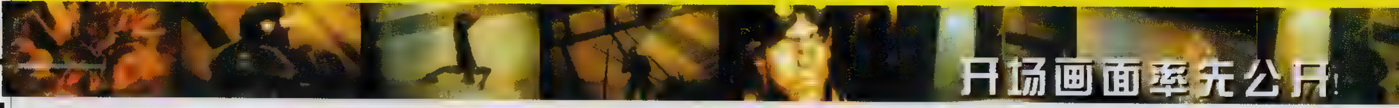
© adidas, the adidas logo, FEVERNOVA, The trigon logo and the 3-Stripes mark are registered trade marks which are owned by the adidas-Salomon Group. Used with permission. "the use of real player names and likenesses is authorized by FIFPro Foundation and its member associations. © 1996JFA © cavia © BANPRESTO 2004

续篇降临！大量画面一气公开！

SPLINTER CELL ～PANDORA TOMORROW

大受欢迎的3D动作游戏《SPINTER CELL》的续篇《～PANDORA TOMORROW》已铁定于3月16日推出！本次先为大家公开大量游戏画面，以及充满迫力的开场画面。

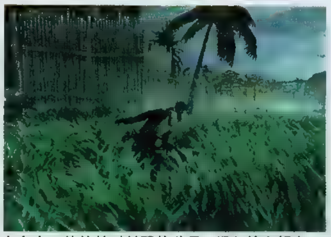
© Ubi Soft 2004（图为开发中画面）



●Ubi Soft●3月16日●ACT●1人玩●DVD-ROM／专用DVD-ROM●记忆容量未定●价格未定(美版游戏)●http://www.ubisoft.com/●对应周边未定

舞台是亚洲某国？

在上集中，游戏的主角Sam Fisher的冒险舞台横跨美国、苏联和中国三大强国，而本作Sam的主要任务就是要阻止恐怖分子利用生化武器进行恐怖袭击，虽然有关故事的详细情形仍未公开，不过从开场画面及游戏中的画面推测，本次的主要舞台是亚洲某国，除了看来像是东南亚的丛林之外，Sam更会在先进的大都会执行任务。



在东南亚的丛林对付恐怖分子，切勿掉以轻心！

这个敌人的样子看来是亚洲人，但是来自哪个国家还不能确定。

不知高科技的产品能否在这里派上用场？

这里是否是日本的列车，难道这次Sam也会到日本进行冒险？

新增网上对战模式

本次除了基本的1人用故事模式之外，更首次追加了网上对战模式，玩家可以与其他玩家组成队伍，依照NPC Sam的指示来完成任务，或是集齐4名玩家，分成两组进行殊死战，令游戏更为多样化！

能跟随Sam一起执行任务，真令人感动！

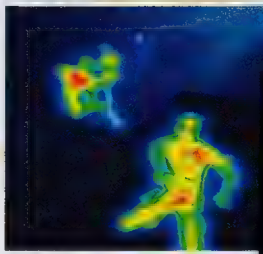
玩家可以选择以2vs2或3vs1来进行对战。

追加大量新要素

游戏当然也会追加大量新的要素。动作方面，Sam可以在攀爬时转换重心，以利用墙壁跳至更高的地方去，而在移动时，也可像猫一般半蹲下身子快速前进，以避过敌人的耳目。此外控制敌人动作和反应的AI也会大幅度强化，令玩家感觉更逼真之余，也直接提高了难度。

新追加的动作，转移重心便可移动。

红色一片的画面，能看见敌人，莫非是新的探测器？



夜视镜和热能探测器当然也会得以保留。

不知可否射击灭火筒，制造爆炸令敌人受伤？

本次部分武器会有两种用途，省去不少更换武器的麻烦。

SPINTER CELL PANDORA TOMORROW Text: Dr. Game Design: MW

● CAPCOM ● 预定 2004年3月发售 ● ACT ● 1至4人玩 ● DVD-ROM ● 6800日元 ● 对应 Online，对应 Play Station BB Unit，对应 PS2 专用 Network Adapter

MONSTER HUNTER Text：风之使者 Design：SL

MONSTER HUNTER
モンスターハンター

超过100种任务！任务内容详细介绍！

玩家在《MONSTER HUNTER》世界扮演着被称为“猎人”（HUNTER）的佣兵，挑战各种任务（QUEST），争取最高的猎人等级（HUNTER RANK）。游戏中收录了超过百种的任务，一个任务需时约20至30分钟，本期将公开部分任务内容。达成了高难度的任务，便可前往新地方冒险，以下是新场景的画面。

新场景画面公开！

烟雾迷漫的沼泽地带，野草长到腰间，地面泥泞。在这种恶劣环境中执行任务，视线范围受到严重影响，一旦被怪物伏击，恐怕连逃走都来不及啊！

杂草丛生，枯木遍野

挑战恶劣的天气环境

浓雾影响视线，看不清楚怪物的样貌

打倒这种轻型怪物会掉下什么道具呢？

【讨伐任务】击倒三头恶龙首领！

此次的委托人是一位充满野心的贵族，话说委托人的输送队，在运输途中遭受三头托斯基尼（龙型怪物）为首的怪物群袭击！据目击者描述，有可能是首领级的托斯基尼，为了维护输送队安全，于是募集猎人们前去消灭怪物。你有信心在限制时间内击倒三头托斯基尼吗？

确认任务内容，找寻合适同伴协助

发现第一头托斯基尼！

托斯基尼反击了！赶快闪避吧！

使用陷阱对付它们吧！

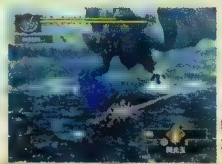
【讨伐任务】击倒怪鸟基力斯！

接受一位住在村外的农民委托，他愿意出高价募集勇夫。农民在村外耕种时，突然被一只巨型怪鸟袭击，怪鸟吐出毒液令农作物枯萎。怪鸟实际上是一只名为“基力斯”的新品种 WYVERN，执行这项任务时，特别要小心怪鸟的毒液，事前要做好防毒工作。

↓看见怪鸟的庞大身躯已被吓倒

↑酬金高达15200，但具有相当危险性

→没有陷阱怎能消灭它？


←基力斯吐出毒液攻击！

★获得珍贵素材

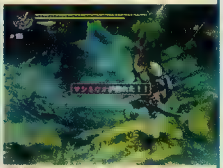
达成任务可获得酬金和素材作为报酬，当中不乏一些珍贵素材，利用素材生产、强化装备或进行道具调合。这项任务的报酬素材是“毒茸”，它有什么作用呢？

【采集任务】钓起两条沙舒美鱼

基本练习任务，酬金只有50……

向村长询问一些基本知识

穿着一身盔甲垂钓……


看准时机将沙舒美鱼钓上来！

除了讨伐怪物，还有采集道具的任务，现在介绍的任务属于单人模式的基本练习任务，任务目的是“钓起两条沙舒美鱼”给村长，沙舒美鱼拥有回复体力之功效。初学者进行单人模式时，应多找村长谈话，了解任务流程、鱼的用途等各种情报，一切遵从村长指示执行任务。

© CAPCOM CO.,LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

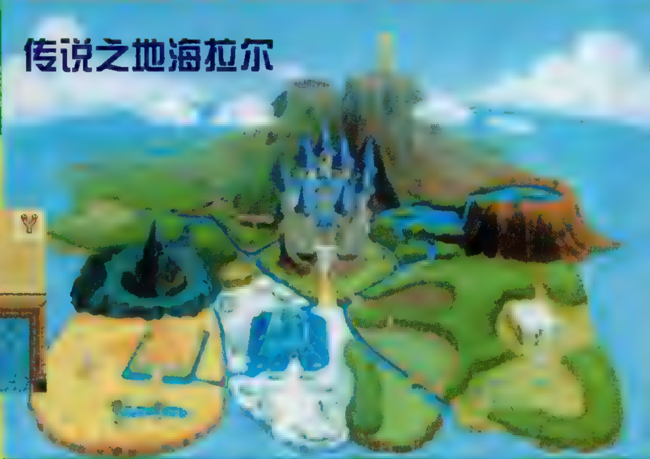
THE LEGEND OF ZELDA
ゼルダの伝説 4つの剣+

游戏模式逐一介绍！！

既可一人玩，又可四人同乐的这款游戏，再次有新的情报公开了！本次将会集中介绍游戏中的三个主要模式，体验前所未有的新玩法！

2004 Nintendo（图为开发中画面）

广阔的海拉尔包括湖泊、神殿、海岸及沼泽等地形，最适合用来进行游戏。



传说之地海拉尔

GAME MODE #1

海拉尔大冒险

随着故事发展，在海拉尔各地进行冒险的模式，玩家要集合4位林克的力量，尽快到达每一版的终点，由于过关时会计算出每位玩家所得的宝石及打倒敌人的数目，借此增加竞赛的要素，因此玩家一方面要赶往终点，同时也要千方百计地阻止对手前进。

不足4人游戏时，玩家便要控制复数的林克，可根据情况改变阵形。

GBA 画面

本次除了替玩家回复体力的精灵之外，更会有为道具提升等级的精灵。

TV 画面

通过电视画面可了解现在的战况。

GAME MODE #2

SHADOW BATTLE

选择一个舞台与其他玩家进行对战，最后一个生还的便是胜利者，除了挥剑攻击之外，林克也可使用炸弹、回力镖等道具来战斗，而且每个舞台都设有不同的机关和陷阱，好好利用的话能取得极佳的优势。

TV 画面

电视萤光屏会显示出整个舞台的情形及各种讯息。

GBA 画面

在屋内发现了开关键，按下的话屋外便会出现炸弹。

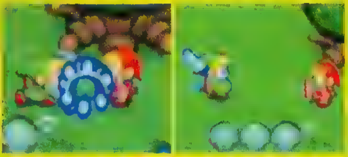
各种攻击方法

下刺

从空中向下挥剑，用来攻击下方的对手。

跳跃斩

以跳跃急速接近对手的同时再进行攻击。



回旋斩

大家熟悉的招式，能同时攻击四周的敌人。

GAME MODE #3

NAVI-TRACKERS

在指定时间内集齐地图上所有印章的模式，利用电视画面上的全体地图和迪度娜的声音提示，一边向印章的所在地移动，一边以道具妨碍对手前进，不过在游戏完结时，游戏不仅会计算出印章的数目，还有宝石和使印章加倍的幸运星也是胜负的关键。

正式开始前会先进行迷你游戏，让玩家取得装备品和道具。

取得幸运星便可使获得的印章倍增！

●任天堂●预定2004年2月●RPG●1至4人玩●专用DVD-ROM
●记忆容量3格●价格未定（双打线同捆）●http://www.nintendo.co.jp/●对应双打线

撒尔达传说 4支剑+

Text :Dr. Game Design : MW

GC版画面初次公开！

TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID®
THE TWIN SNAKES

在世界各地广受好评的《METAL GEAR SOLID》自从宣布移植至GC上之后，便一直备受外界注目，而现在GC版的画面也已大量正式公开，本次便通过这些最新的画面来了解一下游戏的内容吧。

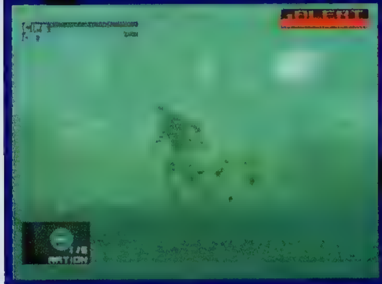
© 1987 2003 Konami Computer Entertainment Japan（图为开发中画面）

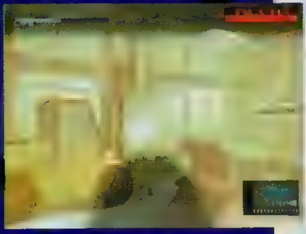
METAL GEAR SOLID 游戏初期的变更点

在游戏初期的搬入仓中，SNAKE为了逃避敌人的攻击而跳进水中，莫非在水里会藏着有用的道具？

不要以为到了水中便万事大吉，一不留神的话便会被地上的攻击所伤。

想不到在GC版中竟可以从这儿跳入水中。





戴上潜水镜之后便会变为以主观视点进行。

METAL GEAR SOLID 人类竟能打败坦克！？

坦克向SNAKE步步进逼，快跳进坑内躲避吧！

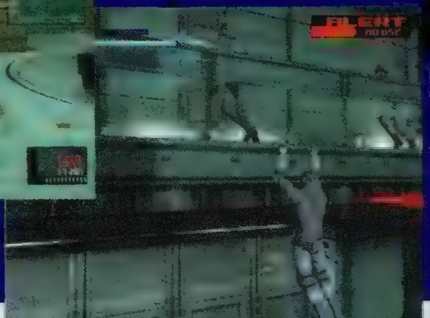
唯一的弱点就是履带部分，集中攻击的话很快便可摧毁它。

打败坦克之后，突然收到神秘人物的通讯信号，对方到底是何方神圣呢？

METAL GEAR SOLID 运用新动作来破解难关！

GC版的另一个特色，就是加入了2代中的新动作，即是说玩家可以尝试用新的动作来破解原有的谜题，就算是曾经玩过其他版本的朋友也可以找到新的乐趣！

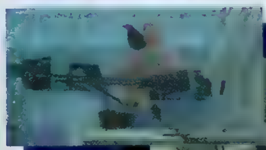
用手攀附在外墙上能暂时不被敌人发现，但是当左上方的GRIP计用完之后便会掉下去，快想办法脱身吧！



不仅是SNAKE，敌人也会有新的动作，例如图中的敌兵便会用盾牌来抵御SNAKE的攻击

胡乱杀人会令敌人加强防范，因此以麻醉枪来对付他们会是不错的方法

METAL GEAR SOLID 多边形DEMO大公开！



千钧一发的紧张感，通过画面传达到玩家的心坎之中！

游戏特别邀请到日本的年青电影导演——北村龙平为GC版重新制作开场片段，不论是画面质素或是迫力均大大凌驾于系列的其他作品，故此在游戏推出之后大家千万不要错过！

忍者vs SNAKE！二人对峙的场面充满电影感！

●KONAMI ●2004年3月11日 ●ACT ●1人玩 ●专用DVD-ROM ●3格
●6980日元 ●http://www.konami.co.jp/ ●对应周边未定

METAL GEAR SOLID THE TWIN SNAKES
Text:Dr. Game Design:MW

外表看来是"木刀"，

却能发出惊人的威力

究竟其中隐藏着什么秘密呢？

NINJA GAIDEN

●TECMO●2004年2月26日发售预定●ACT●1人玩●DVD-ROM
●记忆容量未定●7800日元●http://www.tecmo.co.jp/teamninja/

忍者外传NINJA GAIDEN
Text：猫部 Design：Sam

忍者之村受到袭击……！HAYABUSA赶快拯救吧！

上期为大家介绍了《忍者外传N[illegible] GAIDEN》的[illegible]有关版面[illegible]期将会为大家介绍游戏的主要部分"故事模式"[illegible]超级忍者HAYABUSA收到重要情报，其故乡"忍者之村"将为受到敌人的[illegible]此HAYABUSA便要赶回故乡拯救危机，岂料妖忍的武者部队在沿途进[illegible]敌方的狙击。如果赶不及回村，村中的同伴可能[illegible]究竟HAYABUSA能否及时阻止事件发生呢？

箱子之中藏有什么道具？

只要HAYABUSA走近大木箱，就可以从中取得道具，究竟本次箱子之中有什么重要的道具呢？

隐蔽的滑行通道

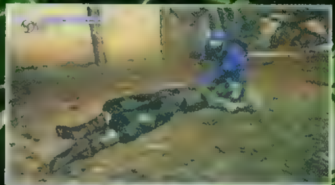
利用隐蔽[illegible]通道，HAYABUSA就可以从[illegible]回到村[illegible]中。

到达忍者之村，充满不安的气氛

[illegible]之头是游戏的SAVE[illegible]，经过时记得储存游戏进度！到达村庄之入口，气氛变得不寻常。

等待着的都是敌人、敌人、敌人！

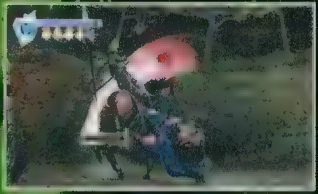
[illegible]村的同伴已被敌人彻底歼灭，震怒的HAYABUSA只能向敌人展开激烈的[illegible]除了一般妖忍之外，更会有骑着马的武者登场！为了死去的同伴，HAYABUSA定要取得胜利。



一切都太迟了……

[illegible]也击毙了不少敌人。

竟然还有其他敌人，[illegible]USA立即取出弓箭射击！



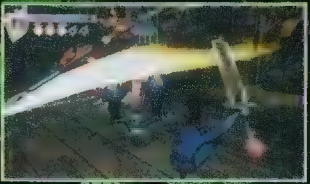
[illegible]出现！

桥上的激战！

在忍者之村之战快将完结前，骑马武者的头目终于现身！其高速的移动及利用攻击范围极大的长枪，将会对HAYABUSA造成相当大的威胁，因此玩家要小心注意。

相当凶恶的容貌！

回马枪往[illegible]人防不胜防！

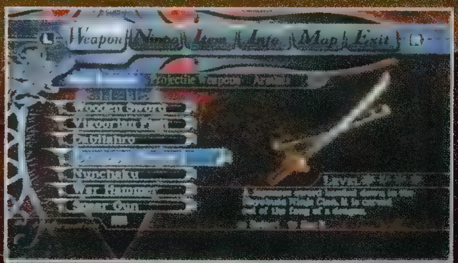


攻击范围极广！

武器选择画面CHECK！

游戏中武器选择画面初次公开！可供玩家选择的武器相当多，从画面上，可以看到武器LEVEL的表现，相信武器可以升级，究竟增强了LEVEL的武器，会有怎么样的威力呢？

[illegible]画上可以看到LEVEL上[illegible]表示符号，这和熟[illegible]度有关系吗？



HAYABUSA将会有大量的武器可供选择！

© 2004 TECMO, LTD. NINJA 2003 图为开发中画面

DEAD OR ALIVE ONLINE

继“Demon's Charge”之后，再次送上另一个新公开的舞台，此外3名娇艳的女主角也会穿上最新的服装登场！

●TECMO●预定2004年3月发售●FTG●1至2人玩●DVD-ROM(2枚)●记忆容量未定●8800日元●http://www.tecmo.co.jp●对应HDD、XBOX LIVE、杜比数码5.1声道

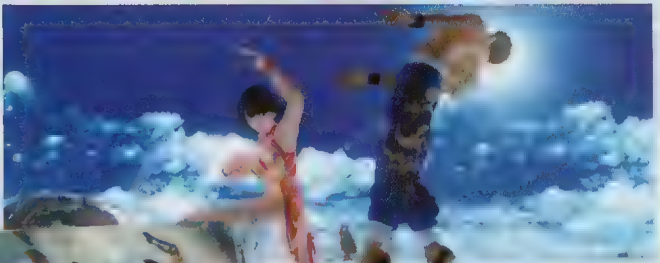
Text:DJ Game Design:Kenie

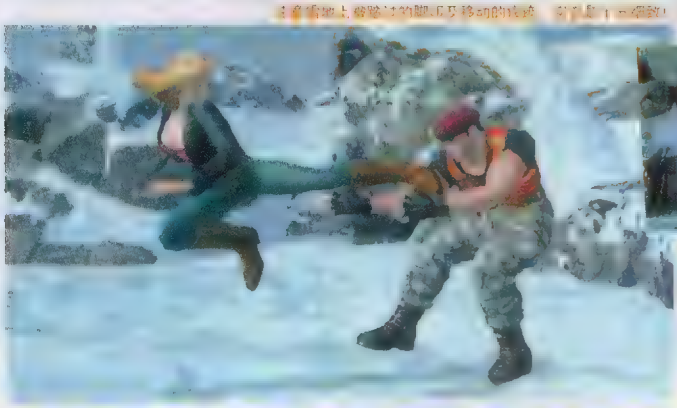
DEAD OR ALIVE ONLINE

好似让漫天风雪都融化的超热战爆发！

在冰天雪地的舞台上进行对战

本次所介绍的舞台“The White Storm”，是曾在PS2版的《DOA2 HARD CORE》中采用过的舞台，不过这次却给人全新的感觉，除了满天白云和远近的山峰之外，细微之处也绝不马虎，好像角色在雪地上移动时留下的脚印，又或是出招时所扬起的雪花等等，仿佛在真正的雪地上对战一般。

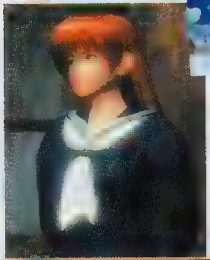




……世界中

忽然发现！KASUMI的新服装！

想不到在本次公开的游戏画面中，竟然发现了穿上圣诞女郎服装的KASUMI！原本这个造形是放在预订游戏时附送的海报之上的，但原来也会在游戏中登场，真是很可爱哦！



……发怒的时候也很可怕喔！

KASUMI

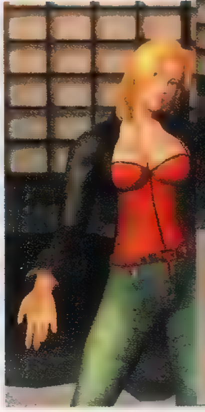
大家期待已久，大受欢迎的水手服终于出场！以这个造形来参加格斗技大赛，相信当对手看见如此可爱的KASUMI也会手下留情吧！

三款最新公开的服装！

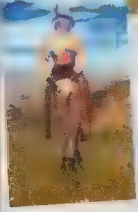
本次为大家示范新造形的分别是KASUMI、TINA和AYANE，穿上各自的新装之后，三人均散发着不同的魅力，叫人怦然心动。

TINA

低胸紧身衣与牛仔裤的配搭，显露出TINA野性的一面，甚至连裤子的钮也没有扣上，只是靠皮带束着，不愧是一向敢作敢为的TINA的风格！



AYANE



曾在《DOA2 HARD CORE》中登场的服装，这套名叫“DARK HEROINE”的性感服装最吸引人之处是胸前的设计，可是只顾着看的话随时会被雾幻天神流霸神门的重招击中啊！

© TECMO,LTD. Team NINJA 2003

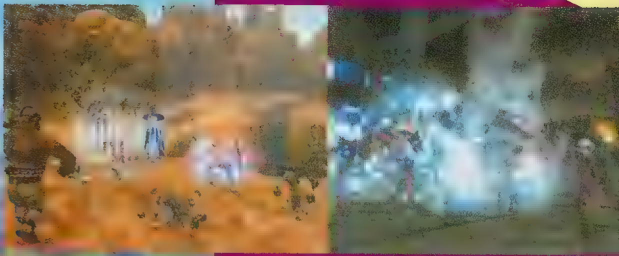
（图为开发中画面）

© 2004 MICROSOFT CORPORATION All rights reserved.

新作狙击

●MICROSOFT●2004年春季发售●MMORPG●1人玩●价格未定
●DVD-ROM●记忆容量未定●对应X-BOX LIVE

TURE FANTASY LIVE ONLINE
Text:秀吉 Design:MW



距离《TFLO》发售的日子越来越近了，所以有关本作的消息也越来越多。本次笔者会为大家介绍一下在游戏中定期举行的大型任务，以及各种各样的神奇魔法。

举世瞩目的大型任务介绍！＋奇幻魔法大会演！

大型任务介绍

属于MMORPG类型的本作，会定期举行一些大型任务让玩家参加。这类型的活动并非一个人便能够解决，必须借助其他玩家的力量，同心协力才能达到目的。为了让大家更容易明白，以下就是一个大型任务的例子。

大型任务 找寻老树之杖(例)

接受来自富裕家庭的任性少女的委托，希望有人帮助她寻找传说中的宝物——“老树之杖”。主角(玩家)为了达成目的，首先必须寻找有力的伙伴，接着再在城里打听情报并购买必要的装备，最后跟同伴们商量对策后便可以展开冒险旅程。

STEP 1 寻找相同目标的同伴

要完成艰巨的任务就必须先寻找有力的伙伴，除了要选择适当的职业外，还要询问对方有没有兴趣一起去参加这项任务。

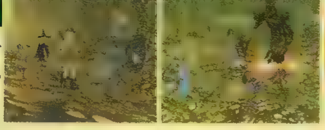
STEP 2 作战会议

找到志同道合的同伴后，接着便可以到自己的家中召开作战会议。在会议中，众人要商讨携带的道具数量，以及每个人需要负责的东西。

STEP 3 打探相关的情报

作战会议完毕后，一行人便可以来到猎人公会打探有关的情报以及向公会领袖登录参加这个任务。

STEP 4 购买适合的装备



得知“老树之杖”位置后，先在公会里购买适当的装备及回复道具，当一切准备就绪后便可以出发了。

各类型魔法率先公开

全体回复魔法 基达希路

中级的回复魔法，使用后由魔法形成的气泡会出现在施术者的周围，有回复HP的功效。作为魔法系知性强的妖精一族，为了回复队中同伴的HP，这是必须学习的魔法之一。

风系黑魔法 龙卷风

利用风的气流和冲击力来攻击敌人，是风系魔法中高级的魔法之一。由于龙卷风能够造成极大的破坏和伤害，可以给予敌人沉重的打击。

攻击系辅助魔法 斯托尼古斯

使用后，施术者的攻击力会在一定时间内大幅上升，也可以用来提高同伴的能力。不过斯托尼古斯只属于下级魔法，游戏中还准备了持续时间更长的上级魔法。

防御系辅助魔法 普迪古逊

普迪古逊是跟斯托尼古斯相反的魔法，它是用来提升施术者及其同伴的防御力，跟攻击力强的敌人战斗时，要为防御力低的角色使用这种魔法。

属性防御系魔法 尼斯度法尔亚

虽然跟普迪古逊一样拥有提升防御力的效果，不过只是对火炎系的魔法才能发挥功效。

© 2004 MICROSOFT CORPORATION All rights reserved.

TFLO的地区地图

接下来本刊将继续为大家介绍一些游戏世界中具有特色的地方，大家可以就此了解一下游戏中各地区的风土人情。

《TFLO》新地区情报公开！

●MICROSOFT ●2004年春季发售 ●MMORPG ●1人玩 ●价格未定 ●DVD-ROM ●记忆容量未定 ●对应X-BOX LIVE

亚鲁夫尼亚

亚鲁夫尼亚是由谢斯卡路南方的一个采矿场。每一天都会有很多工人到采矿场里工作，并且将采掘出来的矿石和媒炭经铁路运送到其他地方。还有，在西面有一个很大的湖泊，在湖的中央竖立着一座巨型的塔，里面住着一个被称为“撒达希姆”的黑暗骑士。

谢斯卡路的南门

巨大的风车小屋

怪异的塔

菲布路古

从谢斯卡路东面的城门离开不久，便会到达另一个名为艾尼夫尼亚的采矿场，跟亚鲁夫尼亚一样四周都是铺设了通往各地的运输铁道。而菲布路古是国内数一数二的采矿场，每年出产的矿石多达数十万吨，而在场内正中央部分还有罕有的矿石“斯哥利安”。

矿山的入口

拉艾斯路

在古尼利亚王国东面有一个森林。在森林的北部有一个名为“钻石湖”的湖泊，围绕着湖的四周经常残留着少量的白雪，另外还有许多针叶树生长在湖的附近，景色怡人。由于拉艾斯路处于极寒地带，所以到了冬季时“钻石湖”会因此而结冰，也许它的名字就是由此而来的。

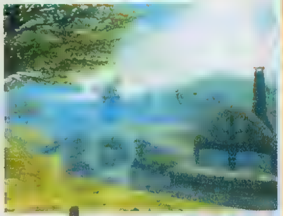
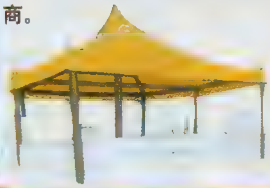
在小屋的后方有一座巨型建筑物

四周都是针叶树

特定种族的居所

基隆贺隆

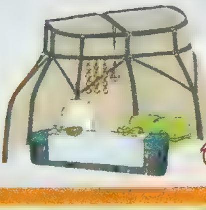
拥有一对大耳朵和纤细身躯的种族“切鲁特”，大多数的族人都是居住“基隆贺隆”里。在这座小村庄中，四处都是结满了果实的大树，加上此族人喜欢耕种，因此生活上能够自给自足。而冒险者和商人经常以基隆贺隆为据点，再前往四周的地区旅行或经商。


右侧是繁华的集市，左侧是农田

住宿店

道标

沙尔里

在被称为“迷之森林”的深处，居住着智慧超凡的妖精一族。他们的寿命比一般的生物长，所以知道的事情也更多。大部分的妖精都是居住在三棵黄金树下，他们依照三位长老的吩咐行事，而一切关系到沙尔里族的事情都会经过三位长老商量后再作决定。

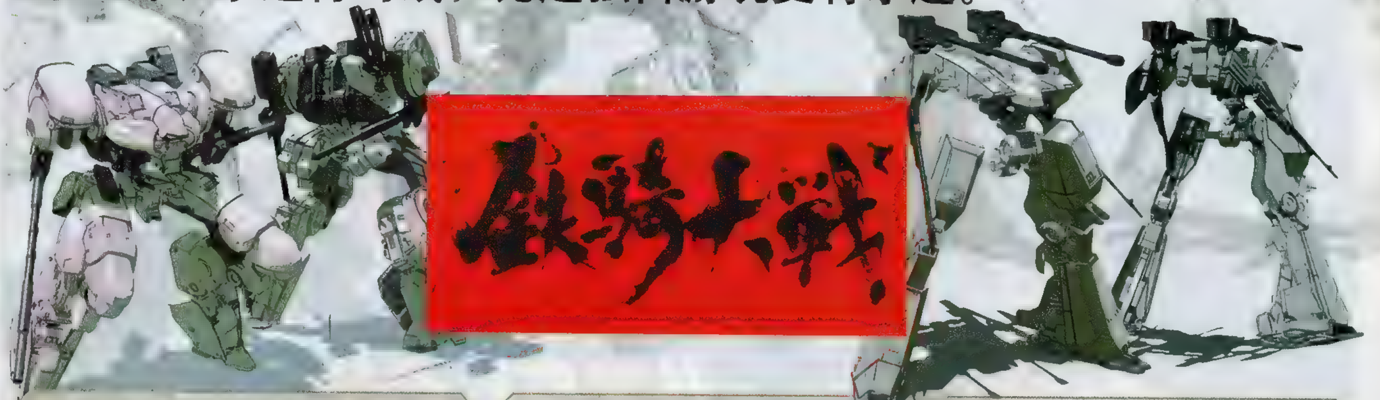
黄金树是沙尔里的特征

住宿店

道标

TURE FANTASY LIVE ONLINE
Text:秀吉 Design:MW

●CAPCOM●发售日未定●SLG●1人玩
●价格未定●记忆容量未定●对应X-BOX LIVE

以震撼的临场感著称的模拟游戏《铁骑》，其续集《铁骑大战》将会是一款网络游戏。在网上的对战模式中，玩家可以跟来自其他地区的玩家进行对战，比起独自游玩更有乐趣。



网上对战模式

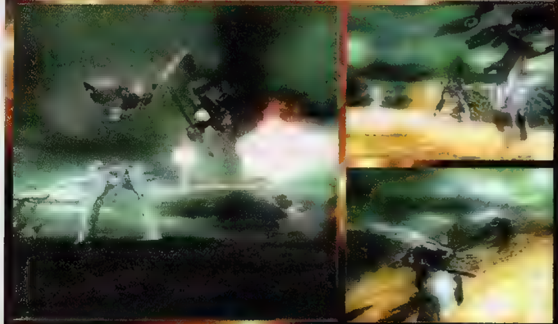
在网络功能完善的X-BOX上，大家终于可以通过Internet进行《铁骑大战》的网上对战。在网上对战模式中，玩家可以选择加入“环太平洋机构”或“海市岛运营委员会”等阵营，跟处于不同势力的玩家进行最多5对5的战斗，合演出一场雷霆万钧的大战。

TOGGLE SWITCH功能

在讯息千变的场战上，逃离敌人的追捕是极为重要的生存技巧。而在作战中，玩家可以按下TOGGLE SWITCH令机体的排热完全停止，逃过敌人的雷达侦测。当然，暂停排热系统的运作会令机体的负荷增加，更容易出现OVERHEAT的情况，因此此功能绝不能长时间使用。

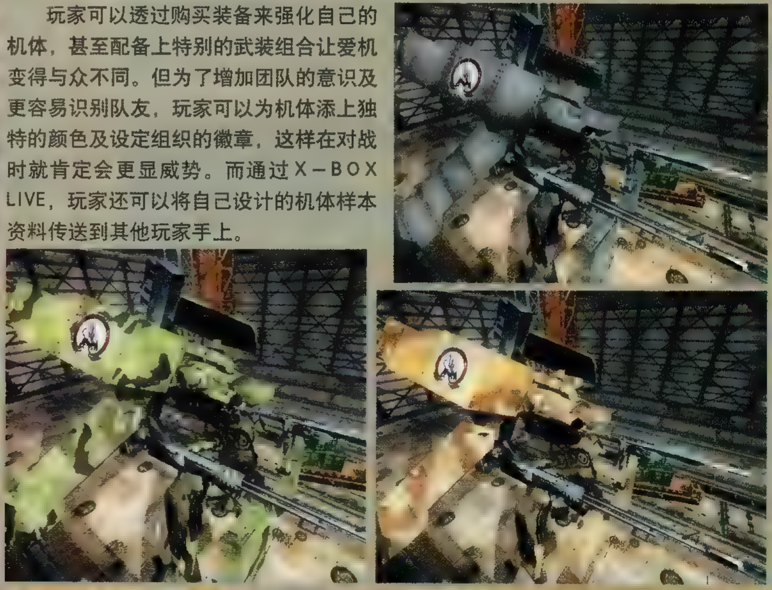
种类万千的机体

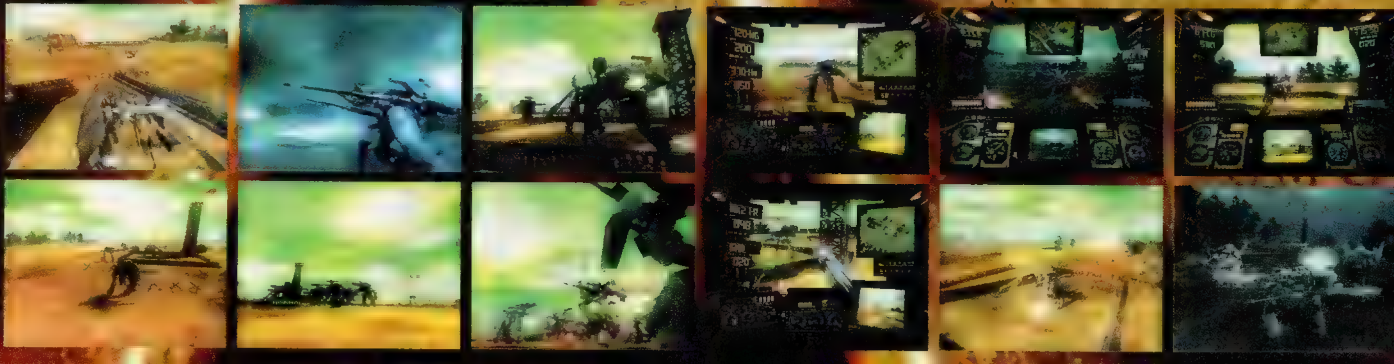
在新作中，各种机体的特性和长处会大幅强化，冲锋型的机体在近距离战里的实力会提升，而狙击型和支援炮击型的机体会更专注于其擅长的远距离战。另外活跃于前作中的机体“史卡顿古”，在新作中将会是惟一一架能利用雷达探知敌机位置的机体。利用这类侦察机体以及X-BOX LIVE附有的VOICE CHAT，玩家便能够抢先一步将敌人位置告诉队友。



设计组织的标志

玩家可以透过购买装备来强化自己的机体，甚至配备上特别的武装组合让爱机变得与众不同。但为了增加团队的意识及更容易识别队友，玩家可以为机体添上独特的颜色及设定组织的徽章，这样在对战时就肯定会更显威势。而通过X-BOX LIVE，玩家还可以将自己设计的机体样本资料传送到其他玩家手上。





铁骑大战

Text 秀吉 Design SL

为保种族存亡，力抗宇宙恶势力

Gideon Wyeth 主角

敌人 Seeker

提到XBOX这部MICROSOFT推出的主机，不免会同时想起比另外两台家用机更多的美式游戏，而当中尤以动作、运动及主视点的射击游戏为主。本次由外国厂商在XBOX推出的动作冒险新作《Advent Rising》，为了令游戏更有号召力，请来了外国著名小说家Orson Scott来编写这个科幻式冒险故事，以丰富的内容和引人入胜的故事来吸引各玩家的目光。

●Majesco Games●2004年3月发售预定●AVG●1人玩●DVD-ROM
●记忆容量未定●价格未定●http://www.adventtrilogy.com/

Advent Rising
Text:小志幽凉 Design:SL

故事简介

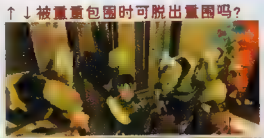
这是一个发生在近未来世界的故事。在确认这个神秘宇宙存在着各种生物的年代流传着一个古老的传说：宇宙中一个强而有力的种族总有一天会统治宇宙。而传说中描述的种族就是我们熟悉的人类。宇宙某种族“Seekers”知道传说后，为防止那一天的到来，决定先下手为强展开全宇宙对人类消灭的计划，藉此来显露他们在宇宙的权力，人类灭绝的危机已经迫在眉睫。

↑↓主角Gideon Wyeth会如何面对宇宙而来的敌人？

重视故事的章节

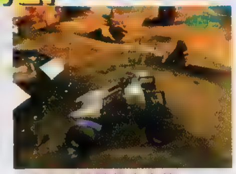
在游戏中，玩家会扮演一名人类男子Gideon Wyeth，为了保护少数残存的同胞跟“Seekers”拼力战斗，誓要打倒对手之余证明人类才是真正的宇宙统治者。为了把故事交代得完善，游戏中每个部分都会分为各个章节，在版面开始或结束时会有故事交待，让玩家在游戏之余感受Gideon Wyeth捍卫种族而奋战的无比勇气。

↑↓被重重包围时可脱出重围吗？



丰富武器带来的快感

面对一大群宇宙而来的歼灭者，各种精良的武器绝对少不了。游戏中能使用的武器极多，例如近距离用的斧头、远距离必不可少的机关枪、弓箭、破坏力强大的火箭炮等，根据状况去对付敌人、或把敌军的巨大设施击毁。为了令爽快感倍增，主角Gideon Wyeth不但可手持双枪作多种动作射击，也可随时拾取更换武器，展开无休止的攻击。



↑还可以驾驶战车出战。

↑与同伴并肩作战。

←↑武器交错使用

神秘力量大显身手

↑展开力墙阻止敌人。

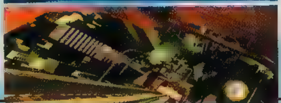
除了使用武器外，在Gideon Wyeth的体内还有一种神秘的力量，可以让他赤手空拳去迎战敌人。神秘力量就像超能力般，身边的敌人就像被无形的力墙所推开一样，甚至会引发爆炸等特别效能。此外，一些可供乘座的工具也可以通过神秘力量来移动，对于迎战乘着高速战车等的敌人会有所帮助。

展开壮大之旅

在游戏中的未来世界上，人类已向宇宙的各个角落展开探险旅程，迁移到其他星球居住的人类不计其数。为了阻止Seeker的野心，Gideon Wyeth也会走遍有人类足迹的星球去冒险，版面舞台也会随之改变，可能会是荒芜沙漠地带、冰天雪地，又或是科技先进的大都市、巨型迷宫等等。

↑↓不同的舞台有不同敌人出现。

→这里会是敌人的基地吗？



极强的电影感

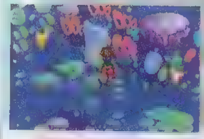
以第三人称视点进行的本作当中，加入了不少模仿电影分镜的画面，例如跟敌人格斗战时会心一击的慢动作，以主角为中心的视点转动等等，这些都令玩家的投入度大大增加。

● SQUARE ENIX ● 2004年发售予定 ● RPG
● 1人玩 ● 价格未定 ● 记忆容量未定

大受好评的名作《王国之心》，将会在GBA上推出续篇《王国之心 CHAIN OF MEMORIES》。该游戏除了会保留原作的固有特色外，还会加入大量新增元素，现在就由笔者带大家看看其五大特色之处。

© Disney Enterprises, Inc. Developed by SQUARE ENIX/Jupiter

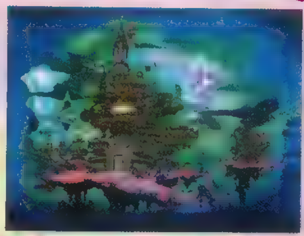
各种要素大公开！



游戏的五大特色

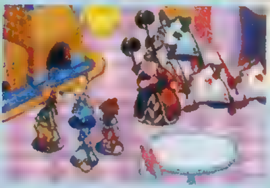
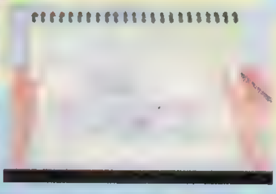
不同的版面登场

虽然在新作中会以"忘却之城"为起点，不过在游戏中登场的世界基本上跟前作相同，变化并不会太大，而细微的部分会有适当的调整，使版面变得更加完美。当然，除了旧有的版图外，还会加入新的版面，大家又可以到新的世界中去冒险了！



目的跟前作相同？

在前作的结局中，其实已设定了这款新作的目的跟前作一样，是索拉和利古二人分别去找寻米老鼠国王。此外果菲和唐老鸭等角色也会加入到冒险旅程之中，相信两位主角会在新的舞台上再展光芒。

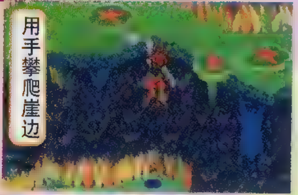



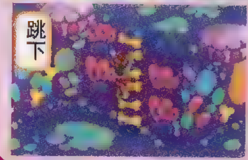
不会加入难易度设定

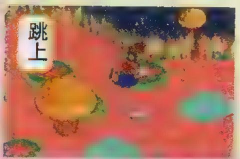
为了配合手掌机的玩家，很多游戏都会加入难易度的设定，让小朋友也能轻轻松松地进行游戏。不过在这款新作里，整体难度并不会因此而调低，也不会加入难易度设定让玩家选择，看来大家可以在GBA上享受到跟前作同样高质素的作品。

多元化的动作建在

《王国之心》是一款节奏明快的动作游戏，本次转移到GBA上推出，仍然会以多元化的动作为卖点。在操作上，本作大致上跟《王国之心》相同，比如跳跃、攻击及攀爬在崖边等动作，大家也可以在这款新作中看到。但不知道是否会加入新的动作元素呢？

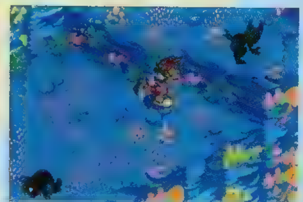






战斗形式的转变

跟前作一样，在地图上玩会同时看到很多敌人。但是当角色跟一个敌人接触后，便会进入另一个战斗画面，然后开始战斗。由于角色会被转移到另一个独立的战场，因此其他在旁的敌人是无损我方分毫的。在这种战斗形式下，玩家能够更专心地对付眼前的敌人，不需要连续地跟大量敌战作战。



KINGDOM HEARTS CHAIN OF MEMORIES
Text：秀吉 Design：MW

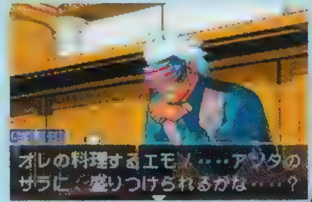
强敌出现！与成步堂对簿公堂的是谁？

先后介绍过有关成步堂的少年时代、部分角色以及系统内容，本次继续向大家披露最新的情报，包括成步堂的新宿敌，和二人在法庭上舌剑唇枪时的情形！

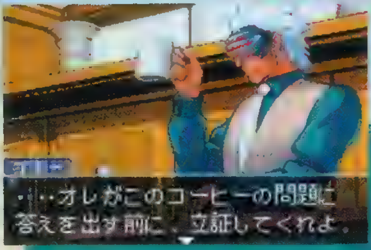
© CAPCOM CO.,LTD.2004 ALL RIGHTS RESERVED.（图为开发中画面）

新的对手，他的名字是——哥度！

继第一集的“御剑怜侍”、第二集的“狩魔冥”之后，成步堂法庭上再次遇上了新的劲敌，就是被称为所向无敌的传说检察官哥度，他戴着一个古怪的眼罩，即使是在庭上也是咖啡不离手，是个叫人不可等闲视之的神秘人物。



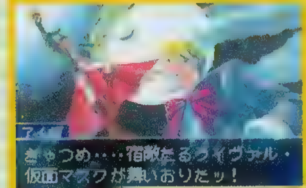
哥度在发言前总喜欢自吹自擂，惹人讨厌。



宣称能在饮光杯中的咖啡之前便能解决事件，成步堂是否会栽在他手上？

法庭部分 Part 1

在法庭上，每个证人均要作供，他们的供词可能会对成步堂的当事人有利，但也有可能令他陷入万劫不复之境地，因此如何在控方证人的供词中寻找破绽，令审判倾向于较有利的局面，便是成步堂的主要工作。



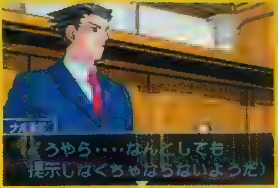
首先登场的证人是追捕蒙面人的侦探哀牙，他会作出怎样的证供呢？

作供之后就是发问时间，先确认他的供词有何矛盾之处。

发现破绽之后便要穷追猛打，这时要留意证人的表情变化。

法庭部分 Part 2

有时辩方律师也要利用物证去佐证自己的论点，而有关所有证物的资料均是收集在法庭的档案之中，不过成步堂必须尽量出示有用的证物，才会对当事人有所帮助，胡乱出示证物的话会令法官对被告留下坏印象，严重的话甚至会即时被判有罪，因此在选择证物前必须考虑清楚。



辩方律师是要对自己的发言负上责任的，因此必须小心谨慎。

要出示证物以取得法官的信任，才有机会令当事人脱罪。

错误地展示了不当的证物，法官便会马上露出不悦的神色。

不能引导出正确的结论，你的当事人便会马上被判罪名成立。

法庭部分 Part 3

一旦发现证供出现破绽，便要单刀直入，戳破控方的供词，而这正是法庭部分最有趣之处，但是这并非成步堂独有的特权，当成步堂陈词时，控方也会找机会打断他的陈词！因此，“等一下”、“抗议”的字眼会在庭上此起彼落，且看成步堂能否一一应付控方的质问，同时揭露案件背后的真相？

受到控方始料不及的质问，成步堂顿时陷入困境。

找到破绽便马上提出抗议，把哥度杀个措手不及，这样才能取得优势。

●CAPCOM●2004年1月23日●AVG●1人玩●盒带●电池记忆●4800日元●http://www.capcom.co.jp

逆转裁判3

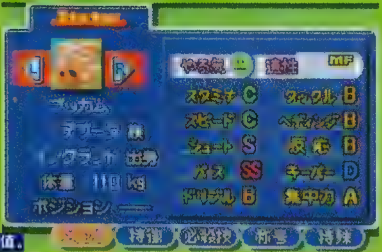
Text : Dr. Game Design : MW

发挥个人特技所长！另类足球游戏登场！

シレン・モンスターズ NETSAL ネットサル

新作狙击
●CHUNSOFT ●2004年内发售预定 ●SLG ●1人玩 ●盒带 ●电池记忆
●价格未定 ●http://www.chunsoft.co.jp/game/netsal/index.html

《NETSAL》是一款以足球为主题，再加入大量原创要素的动作游戏。在球场上比赛的球员，全部都是一些奇怪的生物，而它们正是在“《风来之西林》系列”中曾出现过的怪物。而玩家的任务，就是不停地去训练它们，育成之后率领它们去争夺联赛的优胜，以取得“最强之证”作为最终目标。


每个选手都有自己的能力值。

把怪物育成为出色的球员

在一连10个月的训练营生活中，以育成出能参加比赛的怪物球员为目标。每次的训练最多可同时育成5只怪物，当育成结束后便登录至顶尖球队之中。顶尖球队最多可登录12名选手参赛，好好地通过各种指令去育成怪物，组建能够获胜的最强球队吧！

通过练习使能力值增加吧！

不寻常的比赛内容

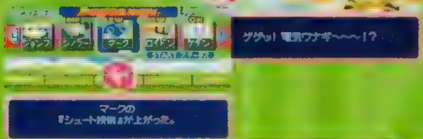
虽然此作的游戏规则跟一般的足球比赛无异，同样是以把球送入对方球门便可得分。不过由于上场比赛的选手都是怪物，因此还有追加的规则。怪物们可以使用自身的特殊能力或道具，为抢回被夺去的球、或守护球门而展开一番激斗，因此在场上出现落雷、地雷爆炸或被对手打飞等情况都是正常现象。要知道除自身能使用特技和道具外，对方的怪物也能够使用，因此如何有效活用特技，在适当时机内使用道具便成为了胜利的关键。

道具使用后从天而降。

使用特技来得分。

通过事件学习特技

在比赛进行中，各种族的选手虽然可以使用各具特色的特殊能力，为自己的队伍争取优势，但这些特殊能力未必一开始就能使用，必须使特定的事件发生才行。虽然学习特殊能力要花较长时间，但从获得的效果来讲是绝对值得的，以下便是其中5种特殊能力，此外游戏中还会有其他大量的特技出现。



把对手投出！ 自身变成皮球！ 使场上大爆炸！ 把球变成蟑螂！ 把对手变成饭团！

育成MENU

练习：让选手进行练习，令各方面能力提升

MISSING（ミーティング）：当选手们出现烦恼时，去跟它们交谈

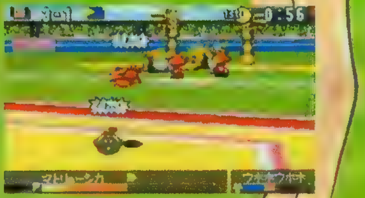
道具（アイテム）：购入各种练习用的道具

试合：指定比赛的对手，进行练习模式的比赛

其他（その他）：进行存储记录等设定

NETSAL比赛规则

- 1队派出4位队员，进行4对4的比赛
- 利用传球、突破等技术运送皮球，成功把球送到对方球门可获得1点
- 比赛时间上下半场各2分钟，终了时那一方的比数较高判为胜利
- 出场选手只能是怪物
- 可任意使用特技
- 可任意使用道具



NETSAL中登场的四种族

虽然出场的选手全部是怪物，但因为它们是不同的种族的，性格和使用的技能也会有很大的差异。了解各种族的特性，如何的搭配不同种族的选手，这对能否育成最强的队伍是很重要的，而本次会先介绍其中的4个种族。

外表非常可爱且人气度高的玛姆鲁，拥有很强的耐性，即使中了催眠术也不会轻易就睡眠。

种族：玛姆鲁
特技/特征 能抵御电击、忠诚心极高

正如名字一样，能够把敌人变成饭团的样子，使之在短暂时间内不能动弹，趁此良机再把球送往球门吧！

种族：饭团变化
特技／特征：把敌人变成饭团

能够把来球放在自己的抽屉里的同时，还可以直接运送到对方球门得分，这样不算犯规吗？

种族：玛摩
特技／特征：把球收入柜内

放出高温的火炎，把来球和对手一并烧着，会不会因此使球赛一发不可收拾呢？

种族：龙
特技/特征 吐出火炎

NETSAL
Text：小志幽凉 Design：MW

对应ATOMISWAVE基板，开创2D格斗新历史！

曾经推出《龙珠Z》、《犬夜叉·战国御伽合战》等著名游戏的DIMPS，将会与开发"《GUILTY GEAR》系列"的SAMMY联手合作，在新基板ATOMISWAVE上推出全新的2D格斗游戏《THE RUMBLE FISH》，这回正式公开了人物设定及游戏画面！揭开新世代的2D格斗游戏历史新一页！

惊异的游戏角色影像！

[illegible]作的角色影像[illegible]用2D[illegible]游戏史上[illegible]的崭新手法来演绎[illegible]角色[illegible]化的[illegible]具有跃动感，连细节部分的[illegible]变化都照顾得到，让玩家[illegible]到[illegible]完全[illegible]公开的游戏画面充满[illegible]力[illegible]2月[illegible]行的AOU[illegible]展）上[illegible]人期待！

登场角色介绍

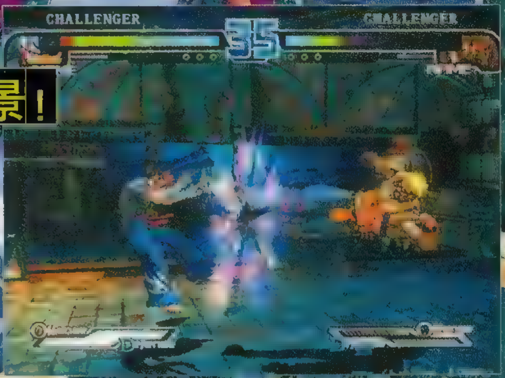
下半身穿着道服，飘逸的头巾之下露出锐利的目光，感觉上是使用自创的空手道招式的ZEN，是本作的主要角色，究竟他的个性与外表是否相衬呢？

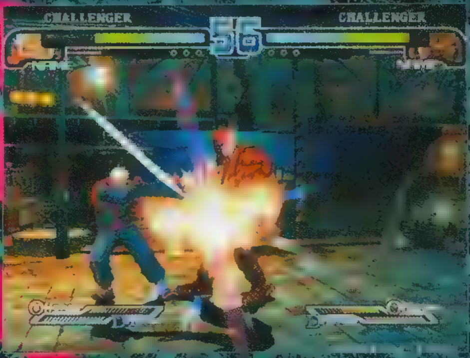
THE RUMBLE FISH

使用失传中国拳法的台风，腰间缠着巨大的卷物，莫非是攻击时使用的武器？

引人注目的世界观及华丽的背景！

本作的[illegible]在近[illegible]公开的图片上[illegible]应该是[illegible]全[illegible]3D[illegible]体方式[illegible]相信正式推出时还会加入[illegible]观看[illegible]斗的[illegible]！





其他角色将会陆续登场？

[illegible]除ZEN及TYPHOON[illegible]角色[illegible]

除了"Offense"及"Defense"能源棒之外，体力棒下还有一个神秘的能源棒存在，究竟是什么呢？

画面情报CHECK！

在公开画面中的下半部分，可以见到有"Offense"及"Defense"两条能源棒，根据开发者表示，前者是攻击系统，后者是防御系统，两个系统对战略有着不可或缺的影响。至于究竟如何使用，开发者却卖了个关子，需要留到2月份AOU SHOW中才正式公开。游戏的开发度目前为70%，相信到时可以给玩家一个完满的答案！

●Dimps／Sammy●2004年春●2D FTG●1至2人●使用基板：ATOMISWAVE
●http://www.sammy.co.jp/japanese/product/amusement/atomiswave/ramblefish/index.html

THE RUMBLE FISH
Text：猫部 Design：MW

湾岸ミッドナイト MIDNIGHT MAXI BOOST 暂称

©楠みちはる／讲谈社
©(株)NAMCO
※图为开发中之画面

读卡系统初次曝光！

NAMCO“湾岸”赛车新作公开！

以都市竞速为主题，在街机上广受欢迎的《湾岸MIDNIGHT》新作已经正式曝光了！本作将会加入读卡系统，相信将会比前作更耐玩。

● NAMCO ● 预定 2004 年推出 ● RAC ● 1 人玩
● 使用基板未定 ● www.namco.co.jp

大幅更新机壳，外型首度公开！

游戏内容全新改良的《湾岸 MIDNIGHT MAXI BOOST》，其机壳也将完全重制。前作采用双座位对战机壳，本次将会改为单人座位设计，而变速箱(追加至6前速)的位置及座椅都经过改动，此外方向盘的右边增加了插卡槽，更方便各位“赛车手”刷卡。

可以将玩家的游戏进度记录下来的“TUNING CARD”。

首都高的最强挑战者！

本次导入了广受欢迎的读卡系统，暂定测试版的设计已经公开(见图)，这张名为“TUNING CARD”的记忆卡，上面印有“玩家的名字”、“使用车种名称”、“经济值称号”、“马力”及“RACE CLEAR状况”，整体一目了然。当然测试版的记忆卡卡面与正式版的图样有所不同，不过内容大致上是不会更改的。

故事模式的画面，画面显示游戏的比赛结果及自车的TUNE车等级。

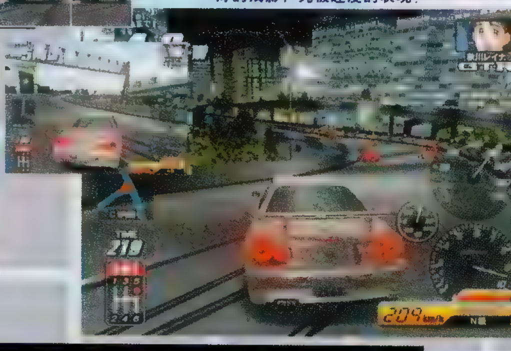
故事模式的部分内容。

游戏系统及赛道焕然一新！

既然机壳更新并导入了读卡系统，游戏的内容自然也要大幅强化。前作“超前对手便能扣对方能力值”的方式将会更改为单纯以超越对手冲过终点为主。至于赛道的画面设计及故事模式的剧情将会以全新面貌迎接玩家！

画面显示了东京湾岸的赛道。

赛道中的夜景，可以见到前车尾灯的残影，究极速度的表现！



甩尾时会留下来车胎的痕迹，爽快的操作感淋漓尽致！

简单而真实的驾驶感觉！

本作将会起用6前速的变速箱，而设计更接近真实化，令操作感觉更为绝妙。游戏开发人员也是朝着追求真实的方针来设计的，游戏将会带给玩家前所未有的驾驶感觉！

湾岸MIDNIGHT MAXI BOOST
Text: 猫部 Design: MW

"ZOIDS∞"这个以TWIN STICK来操作的街机对战游戏，终于有相关的情报公开了，本次除了跟大家初步披露游戏的系统之外，更会公开部分参战的机体。

ZOIDS ゾイドインフィニティ

驾驶机械生命体 成为大战的霸者吧！

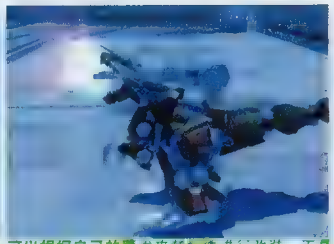
新类型对战游戏登场！

与原作一样，游戏的世界由"海历克共和国"、"皆诺斯帝国"和"新捷尼巴斯军"三大势力瓜分，游玩时玩家要选择加入其中一股势力，作为当中一名军人来参战。虽然游戏是以一对一的形式进行，但是由于接驳了NESYS网络系统，每个玩家的胜负均会对势力的平衡造成影响，令游戏更具真实感。

以单对单的形式进行战斗，但同时也会影响国际大势的发展

此外游戏更会对应专用记忆卡，玩家可透过机体来购买记忆卡、阅览战绩以及更换装备，游戏中每部机体均备有大量专用装备，玩家可利用网络来跟其他玩家交换武器，增加了收集道具的乐趣！

有了NESYS系统，便可打破地域的界限，与世界各地的玩家进行交流



可以根据自己的喜好来替换武器进行改装，正是ZOIDS最吸引之处

超真实操作系统

游戏的另一个特色，就是以"VIRTUAL ON"的操作系统——TWIN STICK来进行操作，加上仿照ZOIDS驾驶舱制作的大型机壳，令玩家在游玩时就好像驾驶真正的ZOIDS一般，充满临场感！

利用TWIN STICK来操作ZOIDS，使玩家的感觉更真实！

有关操作系统的详细情形要留待下次才公开了！

部分登场机体率先公开

玩家最初可选用的机体共有8款，均是大家耳熟能详，极具代表性的ZOIDS，而且在达到特定条件之后，登场的机体更会陆续增加，不知还有什么ZOIDS会出现？实在令人期待！

●TAITO●预定春季推出●ACT●1至2人玩
●SYSTEM246底板●http://www.taito.co.jp/

ZOIDS ∞
Text：Dr.Game Design：Kennie

© 1983-2004 TOMY © 1999-2004 SHO-PRO·MBS·JRK © TAITO CORP. 2004
（图为开发中画面）

游戏流程及武器种类大公开！

WARTRAN TROOPERS

早前发表由KONAMI开发的街机射击游戏《WARTRAN TROOPERS》，游戏支援四人同时进行，而且对应e-AMUSEMENT网络和记忆卡，玩家的战绩会即时显示在网上排名榜。现在公开游戏流程及武器种类的最新情报。

●KONAMI●预定2004年1月发售●SHT●1至4人玩

WARTRAN TROOPERS

Text:风之使者 Design:SL

▶▶▶▶▶▶▶ 游戏流程 ◀◀◀◀◀◀◀

现在说明初次进行游戏的流程，主要分以下几部分。下次再进行游戏时，就不需要输入NICKNAME。

1．入钱、插入记忆卡开始游戏

拿起枪型控制器，投入硬币，并插入记忆卡。站在适当号码的台上，摆出正确拿枪姿势开始游戏！

2．决定自己的NICKNAME

接着，画面上有很多NICKNAME供选择，由于每张记忆卡只可以选一次NICKNAME，因此必需慎重地选择。

3．聆听作战指示

作战开始之前，画面会显示任务名称及作战内容。

跟着教官会出现，教导玩家们作战的细致部分。

4．STAGE 1开始！训练机镇压作战

进入地狱训练营，STAGE 1的敌人数量较少，好让玩家熟悉基本操作。拉着枪底的掣，画面便会出现瞄准游标，方便狙击远处的敌人。把准得移向画面外，会自动RELOAD（补充子弹），同时会拿出盾作防御。所以一旦察觉到有危险，就要立即把准星移离画面。

初开始，敌人数量很少

进入仓库与训练机交战

5．STAGE CLEAR

过关后会计算战绩，四人之中战绩最优秀者可获得LEADER BONUS。

另外，过关及打败BOSS等都可以获得勋章。

6．进入下一个MISSION

◆特别演习

正规训练以外的MISSION，在特定条件下会进入特别演习。图中的MISSION是要击落从天而降的飞弹。

▶▶▶▶▶▶▶ 武装知识 ◀◀◀◀◀◀◀

与同类型游戏一样，射中武器图案便可取得该武器。武器主要分为机关枪、火箭炮和狙击枪三种类，还有辅助武器及回复道具等，因应各种情况使用适当的武器。

◆爽快的杀敌兵器

枪械射击游戏的标准武器，敌兵满布画面之时，最适合用高连射性能的机关枪杀敌。这游戏中的SHOT GUN也拥有一定连射性能。

◆重火力武器

具有追尾性能的火箭炮飞弹，特别针对巨型及厚装甲的敌人使用，破坏力强劲，适合用来对付机械人。

◆进行暗杀的狙击枪

狙击远距离敌人时，必需使用狙击枪。游戏中拉着枪底的掣，画面会出现瞄准游标，这时转用狙击枪，会变为瞄准器角度，准确地枪杀敌人。

◆辅助武器

现在介绍三种辅助武器，它们对作战有很大帮助。FLARE BOMB是照明弹，可在夜间确认攻击目标。STUN GRENADE的爆炸声和光会令敌兵暂时停止活动，固定敌人位置。SMOKE BOMB放出烟幕，实际有何作用呢？

◆武器以外的道具

LIFE UP：回复生命力的道具，多人进行游戏时，难免会出现"争食"现象。

GAS MASK：防毒面具，相信是用来防止敌人的毒气攻击。

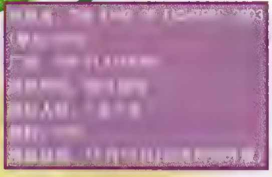
REPAIR：修理道具，用来修理盾？武器？还是有其他作用呢？

© 2003 KONAMI

由于近期不少杂志刊登自称是由"官方公布"却绝非如是的虚假及无授权的《KOF2003》资料及图片，使不少"《拳皇》系列"的支持者受到欺骗及蒙受金钱上损失。由SNK PLAYMORE正式授权及SNK NEOGEO全力支援制作，在游戏发售期间推出限定的特别版专页"真·拳皇2003情报站"于《GAME科技风》内连载。

在本期的报道中，我们除了真正得到SNK PLAYMORE授权刊登的《KOF'03》的游戏画面外，还有"韩国队"与"女子高中生队"的人物介绍，请大家慢慢欣赏有关这些登场角色的背景故事。

想做个精明的消费者，就请各读者及拳皇FANS继续留意《GAME科技风》吧！



韩国队(Korea Team)

"为何只有我不能参加King Of Fighters啊！"

"对呀！为何只有我是全先生与金先生的随从啊！"

一个尖细的声音和一个厚重的声音在交替地埋怨着。

在金家藩的跆拳道道场中多年以来一直被看作是弟子门生的两名男子，蔡宝健和陈国汉正在发怒。这两个人虽然在数年前就想从这里溜走，但现在已经变得相当勤奋了。这难道是在金家藩多年诚心教导下产生的成果吗？答案当然非也。

这次被独自留下来的是蔡宝健，因为平时金家藩不在家时，除了将所有的家事托付给蔡宝健之外，还将最近已明显地长大成人的两个儿子也交给了蔡宝健看管，其实从本质上来说他才应该是这两个孩子的看护人才对。

正因为如此，就像陈国汉所说的那样，正是让蔡宝健夹在金家藩的两个儿子之间，金家藩才可以一个人逍遥自在地东奔西跑啊。

"哈哈哈。蔡宝健，你的的那份干劲如今已经让我感到很高兴了。可是这次却是全先生的恳切请求。忍耐着点给我去看家吧。"金家藩微笑着说道。

"可是我也想去啊。"看得出蔡宝健还是一副很不情愿的样子。

"给……我……去……看……家……吧。"抱着胳膊的金家藩的牙齿突然闪亮起来。

如果再多说一句话的话，可能场面上就会变成以"教训学徒"为名的凤凰脚大爆发吧！

"……明、明白了。"蔡宝健已经被吓出了冷汗。

"哈哈哈。无论何事如果本着诚意去找金先生谈的话应该就比较清楚啦！"陈国汉在嘲笑蔡宝健。

"可是在我的诚意之下弄不好就会出人命的啊。"蔡宝健好像已经彻底放弃了。

"真的是呀。"

他俩的声音虽如蚊子的叫声那样轻，可是金却并没有听漏。

"你们两人说了什么啊？"

"说修行是很快乐的呀，哈哈。"陈国汉尴尬地笑着

"正好我们也说完了啊。"蔡宝健虽然满面都是笑容，可心里却写满了悲哀。

"哈哈哈。对啊、对啊！"陈国汉继续附和道。

两人避过了金家藩锐利的目光后，轻轻地及快速地叹了一口气。在旁人看来越来越难以想像过去曾是大恶人的这对坏蛋，现在却是这样的胆小。要知道陈国汉原本是一位力大无穷的越狱囚犯，而蔡宝健则是一个嗜血的切裂魔。

为了使这两个人"返回正义之道"，所以要通过跆拳道让他们去体会"新生"的特训如今已经不知过了不少岁月，而尚未达成目标的金家藩无时无刻不记挂着自己的任务。

"对不起啊，蔡宝健。因为这次的KOF，无论如何我都必须要参加啊！"站在一旁的，和金家藩的交情并不怎么深，但确是金的好对手的全勋终于说话了。

"能够让全先生这么执着……究竟是什么样的理由呢？"

全勋用手指托着下巴，闭起了眼。心里想着：嘿嘿嘿，全是因为这次的KOF引进了新规则，可以自由交替啊！

全勋的计划是这样的：虽然到目前为止比赛整体形式仍然是3对3，但却不像以往那样为单回合制，而是采用自由交替制。也就是说，当金家藩被逼上绝境的时候全勋以飒爽的英姿登场，不仅能救了他，还可以使用华丽的腿技将对手打倒，之后自己同金家藩在能力上的差距将传遍整个世界！这当然不是全勋整个计划的全部。

"由我出场加入金先生这一队，也就是说这个队伍的编制中应该必须都是势力最强的成员。对吧？"全勋傲慢地说道。

"啊，那的确是。"金家藩是认同全勋的实力的。

"虽然蔡宝健也在这数年间使实力得到提升，可是仍然不及我。而陈国汉你也一样，但你的格斗模式与金先生和我有着很大差别，所以在组队的协调性上这样安排将会比较好。"

"等一会儿，陈国汉。"

"干什么啊，蔡宝健？"

"这次的这个组合嘛……或许可能是我们的机会啊！"

"怎会是个机会啊。以他们两个的性格，就算我这次如何努力，让我变回"自由之身"也是绝对没有可能的啊。当然，和你同时变回"自由之身"更是200%没有可能啊！"

"那就要动动脑子了。"蔡宝健意味深长地说了这么一句话。

蔡宝健的计划是这样的：在这个社会中，人们对运动、眼泪以及友情的这三件串联起来的事是很容易心软的。因此在这次的KOF大会结束时，没有人会想到有人将在台下亲自现身说法，流着眼泪说出"其实我是很担心你们的，而一直默默地在比赛中守护着大家啊"这样令人感动的台词的。如果陈国汉能够配合自己发挥出那样具有感染力的演技的话，欺骗本性单纯的金家藩应该是件很简单的事吧。

"也许金家藩就会在那里很自然地对我们说出'你们已经完成了"新生"的特训啊'！"蔡宝健越想越得意。

"原来如此啊，使用情感哭诉，那将比电视剧更煽情……真是不错的想法啊。"陈国汉也感觉良好。

"怎么样？看来这次真的可以变回'自由之身'也说不定啊。"

"如果就这么决定的话，看来在这次的大会中不得不大闹一番了。"陈国汉得意洋洋地看着手中的大铁球。

金家藩还是显得很不安。他明白在这次的KOF中，队员间的协调与配合将是重点。如是陈国汉和蔡宝健的话，可能还没有什么问题，可是自己感觉与全勋却怎么也不合拍。如被对手抓住时机攻击的话，等着他们的将是一瞬间的失败。然而……

金家藩的计划是这样：如果说有全勋在队伍中不能发挥出最强的力量的话，但这并不等于最强的跆拳道高手不能凭借自己的努力而杀出重围。

而且这次采用的是自由交替制，自己可以帮助全勋脱险，如果他买账的话，今后就不必听到全勋那时常向自己挑战的喧闹声了。尽管这些和金家藩原本的打算有些出入。

在金家藩率领的"正义之军"中，他虽然并不是没有察觉到其他人各怀鬼胎的想法，但目前也只好尽可能地将队员的思想在统一了，为了取得最后的胜利！

"金老师，我终于明白了。这次我只是暂时离开队伍，祈求你们必胜啊！"蔡宝健装得很像。

"看来你已经明白了，蔡宝健。"

"当然啦。就算你离开，我们也是一队的啊！"

"呵呵！那种想法正是我多年来'新生'特训开花结果的证据啊！"看来金家藩真的有点单纯。

"我会连蔡宝健的那一份也带上去努力呀！"陈国汉大声地喊道。

"陈国汉也很积极啊……这样的话我也不会认输的。"全勋说道。

"在表彰仪式上一定会露脸的，所以请不忘记我啊！"蔡宝健仿佛已经做好了演戏的准备。

"这个当然。哈哈哈！"

"哈哈哈哈！"4个人4种想法，他们都把自己的想法埋藏在心里，要知道他们已是多次参加KOF的队伍了。这次大会的预选赛就非常顺利地（除了陈国汉的大铁球的运输问题）开始进行了。

完

角色简介：

全勋(JHUN HOON)

格斗STYLE	跆拳道
出生日期	7月26日
出生地	韩国
血型	O型
身高	177CM
体重	77KG
兴趣	搜集香水，追星(偶像)
喜欢食物	鳗鱼，蚬，葛汤
善长的运动	台球，飞镖
重要的东西	游佐未森的全部CD(初回限定版)，海鸥的装饰品，中森明菜的演唱会录影带
讨厌的东西	虾，自己的名字(比起金，全是少了两划)

陈国汉(CHANG KOEHAN)

格斗STYLE	跆拳道+力量攻击
出生日期	10月21日
出生地	韩国
血型	B型
身高	227CM
体重	306KG
兴趣	破坏东西
喜欢食物	红烧整只牛
善长的运动	乒乓球
重要的东西	铁球
讨厌的东西	蜈蚣，修行的日子(不过这是秘密)

金家藩(KIM)

格斗STYLE	跆拳道
出生日期	12月21日
出生地	韩国
血型	A型
身高	176CM
体重	78KG
兴趣	卡拉OK
喜欢食物	烧肉，泡菜
善长的运动	体操
重要的东西	妻子，两名儿子(金东焕、金在勋)
讨厌的东西	恶

©SNK PLAYMORE ＊"THE KING OF FIGHTERS"及"拳皇"是株式会社SNK PLAYMORE的注册商标。"NEOGEO"是SNK PLAYMORE Corporation的注册商标。

女子高中生队(HIGH SCHOOL GIRLS TEAM)

某日午后，在新干线的头等车厢里的空位显得格外令人注目。

麻宫雅典娜因为要前往下一场在福冈的演唱会会场，而坐在了靠近窗边的座位上。经济人允许她到博多为止的这段时间内独自一个人呆着，她现在就只是一个人。

列车的速度逐渐减慢，最后终于慢慢地停了下了。

“京都，京都。”广播在月台上回响。

车门打开后，一张久违了的脸孔向着雅典娜微笑。

“好久没见，雅典娜小姐！”在闪闪生辉的金发下，穿着的是设计简洁的女子高校制服。她正是俄罗斯系混血儿及典型的上流社会家庭的小姐——四条雏子。

“小雏子，身体还好吗？ 对不起啊，约你来到这种地方。”雅典娜一副心事重重的样子。

“没关事，因为我偶尔也在京都或神户的别墅里住。”

在一段简单的问候之后，雏子将背在背上的背包塞进到了头顶的行李架上。

“叱”的一声，行李架在重物的摩擦下发出古怪的声音。可见背包里面有着数十公斤的重量。从摩擦的状况来推测，应比以前更加重吧。

容姿，举动，言行。虽然在一般人眼中具有上流社会小姐风范的雏子有那么的标准的礼仪，但如果真的说出她的梦想是“在女子高校中建立相扑部”的话恐怕这个世界上没有几个人能够相信。

坐下之后，雏子一开口便说道：“在这趟旅程中，你要节哀顺变啊。”

仔细看的话，才发现雏子在制服的胳膊位置处戴上了黑纱律仪，(一种悼念亡者的方式)这不禁让雅典娜感到有些困惑了。

“啊，请问节哀顺变是什么意思？”不知所措的雅典娜慌忙收下雏子拿出的奠仪袋。

“镇老师已去世了吧？他究竟已经几多少岁了呢？”

“不，不是那样的，老师身体仍然很好啊。”雅典娜感觉有些摸不着头脑。

“雅典娜小姐，我知道你现在还不能接受，但现实却往往是不能不接受的。”

“虽然我不明白你误会了什么，但老师的精神真的是非常好啊。现在仍然每天都可以喝两升酒，除了打瞌睡及训练拳崇外，还照顾着包。”

“唉呀，那真是太失礼了。我还以为雅典娜邀请我参加KOF的原因一定是因为老师已经去世了，而造成队员的数目不够呢。”

“没有那种事啦。总而言之，这个先还给你。”雅典娜将奠仪袋还给了雏子。

“不，不用介意。请留待下次用。”

(下次是什么意思……)

雏子是没有恶意的。虽然雅典娜也似乎明白到这一点……。

“唉呀，可是这次连拳崇先生也不参加比赛吗？”雏子感到有点困惑。

“的确是那样的，因为发生了很多事情。”雅典娜说完这句话便将头低了下来，她的心里默默地想着：对啊，因为这一次是很不同的。

“那样的话，还有一位和我们组队的会是谁呢？我想陈国汉先生也不错呢！”雏子眼中闪烁着光芒。

“这……那样人选是不是有点儿那个啊。”雅典娜实在无法捉摸到雏子的想法。

“啊，的确是啊……”

“那有没有其他心目中的人选呢？”

“可是，说到其他适合相扑的人仕……”雏子永远都不能忘了相扑这回事。

“好了、好了。即使不是适合相扑的人也可以了。”雅典娜实在受不了雏子的刺激了。当然雅典娜心目中也有自己的人选，而且她想尝试去碰碰运气，但……

“喂喂，你是麻宫雅典娜吧？”一个稚嫩的声音传了过来。

“哎？啊，要签名啊。请稍等。签名笔……”雅典娜被打断了原有的思绪，开始习惯性地做着机械动作。

“不是那个啊。你会参加KOF吧？”

雅典娜和雏子眨了眨眼，这才重新去审视站在身边的这个人。

她比雏子的个子还小，无论怎么看都应该只是个活泼的10多岁的少女。再从穿着上去判断的话，皮夹克下的短裙子和泡泡袜，名副其实的普通女子高中生。

“会参加啊……那又怎么样呢？”雅典娜显得很诚实。

“应该还缺一名成员吧。”这名少女一下子就坐到了雏子旁的座位上。

“是还人手不足。”

“呵呵，看来我们组织的情报偶尔挺有用啊。”少女笑嘻嘻地说道。

“你说什么？”

“什么也没有啊。不要理会那些，是否打算让我加入成为队员呢？”

“这也太唐突了吧。话说回来，你是谁啊？”雅典娜还是对面前的这名少女感觉有些不信任。

“对不起、对不起啊，我叫麻琳。”这名少女终于报出了自己的名字。

“原来你是叫麻琳小姐啊。我名字叫四条雏子。姓氏是‘麻’、而名字是‘琳’，真是很特别呢。‘麻’是怎样的汉字呢？是否是魔界的‘魔’？还是间拔(*笨蛋的意思)的‘间’啊？”

“……”

“啊，请不要见怪。雏子她就是这种性格。其实她是从内到外都是没有任何恶意的人啊。”雅典娜在替雏子的恐怖逻辑作解释

“那么会让我加入队伍中吗？因为我要在大阪下车，请在到站前作出决定吧。”

麻琳的话刚刚说完，便立即传来了车内的广播。“再过不久便是新大阪，新大阪啦。”

突然要被迫下结论，对雅典娜来说自然是没有时间去细想了。

“虽然很感激，但还是不用了。”雅典娜最后还是作出了慎重的决定。

“哎？为什么呢，为什么啊？”

“因为KOF是世界最高水准的格斗大会。虽然从自己的嘴里说出来有点儿那个，但是我和雏子外便没有什么问题啊。你的心意令我很高兴，但是……”

“理由是怀疑我的实力？”

“怀疑或是你有什么其他的理解也好，我们不是刚刚才见面认识吗？”雅典娜感到有些不高兴了。

“……嗤。明白了，那算了吧！”麻琳也有自己的倔脾气。

列车进一步在减速，驶入了新大阪的月台。

麻琳气鼓鼓地从座位上站起来，头也不回地离开了。

“请问，雅典娜小姐，你真的认为这样好吗？”

“嗯。没办法呀。这毕竟跟普通的格斗大会不同啊。”

“咚咚”，不知从何时起已到了车外的麻琳从新干线车厢的另一边敲打着窗户。在她手上的是两条颜色不一样的丝带，正在风中缓缓地飘动着。

“？ ……那是！”雅典娜和雏子惊慌地伸出手摸自己的头发。

没有。

原来雏子是用了两条丝带来束起长长的金发，而雅典娜的丝带则是为了稍微变装一下而将头发束起来的。

雅典娜惊慌地从座位上站起来，因为她想追上麻琳。但是，此时新干线列车再次离开月台。

“糟了啊……我为何会这么蠢呢？”雅典娜嗔怪着自己。

雏子马上过来安慰在座位上无力地坐着的雅典娜。

“请拿出干劲吧。一定还有其他人选的。”

“可是……咦？雏子，那丝带是？！”

雏子的两条丝带中，没有被拿走的那条被小小的纸条栓在一起了。

雏子急忙解开纸条看上面的内容。上面写着：

“如改变了想法便联络吧。麻琳。 090－××××－××××”

雏子和雅典娜读完字条上的留言后，把脸贴在车窗上向来时张望着麻琳的踪影。但映照在车窗上的风景已经不再是车站的月台，而是大阪北部的街头。就算那样，在从两人眼中消散的风景里，总觉得有着麻琳的身影……

麻宫 雅典娜(ATHENA ASAMIYA)

格斗 STYLE	超能力＋中国拳法
出生日期	3月14日
国籍	日本
血型	B型
身高	163cm
体重	49kg
三围	B:83 W:57 H:82
兴趣	制作网页、通贩(邮购)
喜欢食物	红叶馒头，拌有芝麻粉的牛奶
善长的运动	LACROSSE(加拿大式长曲棍球)
重要的东西	PETER RABBIT的茶具套装
讨厌的东西	草蜢

四条 雏子(HINAKO SIJYO)

格斗 STYLE	相扑
出生日期	3月3日
国籍	日本
血型	B型
身高	154cm
体重	42kg
三围	B:83 W:56 H:83
兴趣	收集相扑的等级表
喜欢食物	自宅专用厨师的相扑力士锅、红茶、Petits Fours
善长的运动	骑马、剃刀(日式戟)
重要的东西	小时候收到TEDDY BEAR
讨厌的东西	虫、酸的东西、钢琴的练习

麻琳(MALIN)

格斗 STYLE	活用各种的暗器及武器
出生日期	2月4日
出生地	大阪
血型	O型
身高	156cm
体重	45kg
三围	B:83 W:60 H:84
兴趣	单簧管、竖琴
喜欢食物	酸辣汤、汤咖哩、辣的东西、酸的东西
善长的运动	羽毛球、游泳
重要的东西	订造的大锤
讨厌的东西	昆虫、青蛙

怒队(IKARI TEAM)

作品名：THE KING OF FIGHTERS 2003(拳皇 2003)
厂商：SNK PLAYMORE
游戏种类：格斗动作
游玩人数：1至2名
机种：ARC
推出日期：2004年3月11日(NEOGEO家用版)

某国的边界。23：00 。

天空上连一片云都没有，月圆浮现在广阔的夜空中。

风速1公尺。气温19度。湿度50%。

如果连雾也没有的话，彩霞当然更是难以期待会看到的。虽然目前看似是个和平而宁静的夜晚，但对于从事潜入作战的战士来说，这一切却显得并不重要了。

“……气死我了，嗨、克拉克。不能选择其他更好的日子吗？”

“就算跟我说也没用啊。对吗？ WHIP。”

“国界警备队的人员轮换是每个月一次。……根据判断只是今天才会有潜入机会的，拉尔夫大佐。”WHIP低声说道。

“我也记得的。”莉欧娜接着说。

“看吧，不是连莉欧娜也那样说吗？”克拉克很喜欢趁火打劫的。

“连一点维护上司的意思都没有吗？你们所有人都竟然用逻辑论来攻击我！”拉尔夫开始不满了。

离到达国界的危险地带还有一段距离。从事潜入作战的他们一行人，虽然从表情上看多少能够感觉出有些紧张，然而还要前进数公里才可以说是展开正式表演。那里是真正的修罗场。

虽说是夜晚，但是在圆月的照耀下，原野却显得格外明亮。全身上下都穿着野战服的佣兵们的步伐很轻快，在他们中头巾是拉尔夫的记号；平常也不会摘下太阳眼镜的是克拉克；沉默寡言的女战士是莉欧娜；操鞭术高手是WHIP。四只影子默默地向前行进着。

“！！”

走在这一队人最后的WHIP突然停住了脚步，举起皮鞭准备应战。这一连串的动作是训练带来的条件反射。

看到WHIP的这种轻微暗示，走在前面的那三个人也立即进入了战斗的状态。

“嗨，怎样了，WHIP……”

当正在回头看的拉尔夫将视线从WHIP的身上移开之后，发现包括莉欧娜、克拉克，以及他自己都处在一个逐渐扩大的阴影的笼罩下。

“莉欧娜，那速度有多快？”拉尔夫问道。

“以影子的移动速度来判断，观测时速约五六公里。”

“嗯。好像是在空中观光啊。克拉克，目标的高度和大小呢？”

“高度大约一千公尺。全长是……”

“怎么了，目标的大小是？

“大约400公尺。”

“400？！你是不是搅错了啊？”

“没有错。是大佐你身高的212倍的长度。”克拉克风趣地说道。

“那如果换成是香烟的话有多少枝呢？”

“4444枝。”

“……真是头痛啊。还有比航空母舰更大的汽球吗？”

此时在他们的头顶，的确有一艘巨大的飞艇正在缓缓地移动着。可能是现在关闭了主动力引擎任由其漂浮在空中吧，居然没有一点儿的声响。虽然在月光下难以辨认出船身的颜色，但它那柔和的流线形构造却显得高贵而气派。

“WHIP，拍了照吧？”

“拍了。数据资料的暗号和压缩格式也完成了。要传送给队长吗？”

“虽然这个与这次的任务并无直接关系……但也不可以忽视它啊。还是报告吧。”拉尔夫说道。

“遵命。”

莉欧娜的视线一直没有离开过那正在慢慢地离去的巨大飞艇。她好像回忆起了什么似的注视着它，然后又孤独地开始自言自语了：“在哪里看过吧……我有那样的感觉。”

“那想的太多啦，莉欧娜。那样巨大的物体怎可能以前看到过啊？”拉尔夫及克拉克同时皱起眉头。

另一方面。

“司令。KING OF FIGHTERS，现在正在全世界同一时间开幕。”一个士兵在向高个子长官报告。

“好的，我知道了。”独眼的佣兵司令官海顿，目前按照国际警察组织要求，协助调查隐藏在本届KOF大会背后的秘密。

“稍后逐一报告参加了战斗的两个部队的战况吧。”

“遵命。这里还有上个月出现的飞艇的规格报告。”

“拿来我看。”

交到海顿手中的纸上简洁地排列着以下的数字。全长400公尺左右。宽度50公尺以下。估计最高速度为时速180公里以上，最大航程6万公里。基本上是从影像资料中计算出来的数据。

“花上这么长的时间调查，居然还没有搞清楚这架特殊机体的拥有者吗？”

“很抱歉。我们推测在机体上装有一些反雷达的系统。……但这些都是我们的估算结果，真相难以用数据来分析。”

虽然海顿命令要进一步调查神秘的飞艇，但从调查机关发来的正式报告已是在本届KOF结束了之后的事了。

然而，到后来才明白，船名是“SKY－NOAH”。而拥有者的名字就是……

完

拉尔夫·琼斯(RALF JONES)

格斗STYLE	自卫术+海顿流暗杀法
出生日期	8月25日
出身地	美国
血型	A型
身高	188CM
体重	110KG
兴趣	收集刀子
喜欢食物	口香糖
善长的运动	棒球
重要的东西	总统颁给的勋章
讨厌的东西	蛇

莉欧娜·海顿(LEONA HEIDERN)

格斗STYLE	自卫术+海顿流暗杀法
出生日期	1月10日
出身地	不明
血型	B
身高	176CM
体重	66KG
兴趣	工厂考察
喜欢食物	蔬菜
善长的运动	无
重要的东西	无
讨厌的东西	血
三围	84，60，87

克拉克·斯迪尔(CLARK STEL)

格斗STYLE	自卫术+海顿流暗杀法
出生日期	5月7日
出身地	美国
血型	A型
身高	187CM
体重	105KG
兴趣	收集手枪
喜欢食物	燕麦粥
善长的运动	摔角
重要的东西	太阳眼镜
讨厌的东西	蛞蝓

© SNK PLAYMORE
*“THE KING OF FIGHTERS”、“KOF”及“拳皇”是株式会社SNK PLAYMORE的注册商标。
“NEOGEO”是SNK PLAYMORE Corporation的注册商标。

Links2004

在PC上大受欢迎的高尔夫球游戏系列《Links》的最新作终于在XBOX上登场，而且游戏还对应XBOX LIVE，让玩家可随时随地与来自世界各地的对手一决高下！

左摇杆：挥杆(下→上)	右摇杆：显示旋球控制	十字键：移动瞄准游标
A键：检视瞄准游标／加速	B键：选择击球类型／加击	X键：轻击区视点／俯瞰视点／重播
Y键：显示球手资料／重打	L键／R键：转换球杆	黑色键：自由移动视点(左、右摇杆及L、R键)
BACK键：停止自动选择球杆	START键：显示暂停选单	

© MICROSOFT 2003

游戏模式介绍

CAREER PLAY

收录了5项巡回赛超过30场赛事，由新人入门的Rookie Tour以至难度最高的Legend Tour，总奖金额超过4千7百万元！

Skill Events

预备了各种课题挑战玩家的技术，顺利完成的话可得到奖金或隐藏道具。

巡回赛内容

Rookie Tour

收录了两条初级球道，是难道最低的巡回赛，最适合初级玩家用来小试身手。

Pro Tour

全部共有三条球道，均位于Aviara，当然难度也比Rookie Tour更高。

Champion Tour

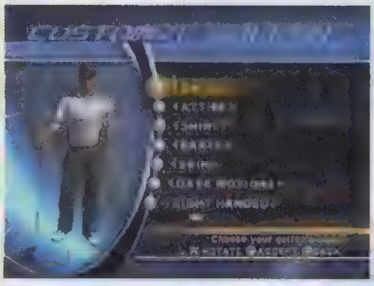
由俄亥俄转战至夏威夷，一共进行四场比赛，也是在实名的球道上比赛。

Medal Tour

在六条圣安德鲁球场的经典球道上比赛，仿照实名的巡回赛制作。

Legend Tour

难度最高的巡回赛，在世界各地的实名球道中比赛，以世界冠军为目标，胜出的话除了可开启Ocean Mill球道之外，也可得到一个签名的高尔夫球，在进行网上对战时会显示出来，让所有人都知道你就是世界冠军！



MY PLAYER

在开始任何模式之前，首先要创造属于自己的球手，包括设定球手的名字、能力值及难度等。

Skill Points

利用赚得的奖金，可用来购买技术点并强化自己的球手，方法是在My Player中选择一位球手，然后选择Buy Skill Points便可。

球手的4项基本能力值：

Power

代表球手击球的力量

Control

控制击球时的旋球能力

Putting

延长及收窄轻击球时的距离及差距

Recovery

提升近穴击球、猛击球及挥击球的能力

TUTORIAL

当创造了球手之后，可以先在Tutorial中熟悉游戏的基本操作和初级比赛，完成后可获得4万元奖金。

SINGLE ROUND

独自一人或与朋友们一同游玩的单一赛事模式，收录的比赛包括计分赛、队际赛等，而胜利者同样会得到奖金。

MULTIPLAYER CHALLENGES

安装了XBOX LIVE之后可进行网上对战或上载成绩，查看世界排名；也可以通过联机线把两部至四部XBOX连接起来，进行通信对战。

通过不同的挑战考验玩家的技术，胜出的话可得到新的高尔夫球甚至能开启4条隐藏球道。

● Microsoft ● 发售中 ● SPG ● 1至4人玩 ● DVD-ROM ● 5800日元
● http://www.xbox.com/ ● 对应XBOX LIVE

SONIC HEROES

《SONIC HEROES》是索尼克系列游戏的最新作品，本作中的登场角色可谓精英辈出，玩家可从4队角色中任意选取一组展开冒险，而各队都会有独自的故事，以及不同的游戏目标。此外还设有双打模式，绝对适合招呼朋友。

Original Game ©SEGA ©SONICTEAM / SEGA, 2003

GC
PS2
XBOX

初心锦囊

●SEGA●ACT●2003年12月30日发售●1至2人玩●299港币●记忆容量未定●DVD-ROM／专用光盘●对应硬盘记录（XB版）／记忆卡●http://www.sonicteam.com/sonic_heroes/

操作简介

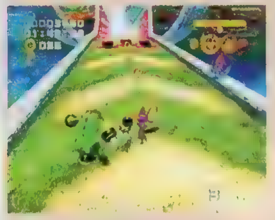
十字键：在选单时选择项目	左摇杆：主角移动	右摇杆：视点移动
A：跳跃／决定	B：转换队形组合／取消	X：行动按键
Y：转换队形组合／选单时解说	L：视点旋转	R：视点旋转
START：决定／暂停	白：发动TEAM BLAST	

注：以上为XBOX版操作说明

三种行动组合

本游戏以3位角色为一组，基本上它们都是由三种不同能力的人物组合而成，分别是速度（SPEED／蓝色）、飞行（FLY／黄色）和力量（POWER／红色），玩家在游戏中可随时变换自己控制的角色，通过利用其特殊能力来闯过不同的难关。

SPEED FORMATION



例如在高速通道上可派速度型角色带头，也可刮起旋风把敌人吹走。

代表角色：SONIC、SHADOW、ROSE、ESPIO

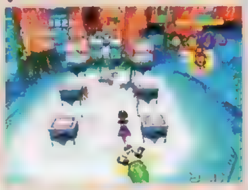
行动：1）ROCKET ACCEL（火箭加速）——按着X键不放，等同伴聚集后再放开。

2）HOMING ATTACK（追踪攻击）——跳跃中再按一次A键，自动向附近的敌人和道具箱攻击。

3）TORNADO（龙卷风）——跳跃中按X键，发动龙卷风卷起敌人。

FLY FORMATION

需要前往高层及较远的地方时，则要靠飞行型角色完成飞越任务。



代表角色：TAILS、ROUGE、CREAM、BEE

行动：1）上升飞行——跳跃中再按一次A键，按住不放，可带着同伴上升及向水平方向移动。

2）THUNDER SHOT——跳跃中按X键，把同伴当球一样踢出，未升级时不能直接给予敌人伤害。

POWER FORMATION

遇上敌人时则由力量型角色应战，也可靠该角色破坏挡路的障碍。

代表角色：KNUCKLES、E-123 OMEGA、BIG、VECTOR

行动：1）COMBINATION ATTACK——根据时机连打X键，给予敌人连续强力攻击，特别是其他组合无法收拾的敌人和障碍物。

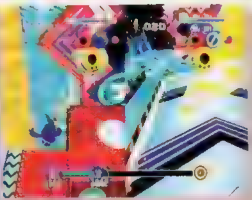
2）DIVE——跳跃中再按一次A键，按住不放，可以乘风上升或下降。

3）AUTO HOMING——抓着同伴投掷向敌人的一种攻击。

2P PLAY

这是双人对战模式，两名玩家各选一组，然后选择不同的对战玩法，全部共七种，最初只能选“ACTION RACE”，会随着故事模式的推进而增加新玩法。

选择自己喜欢的队

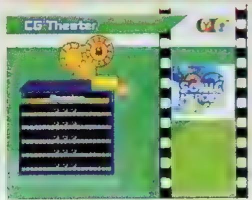


比速度赶往终点

OPTIONS

修改游戏基本设定，第一项是有否要震动效果，第二项是游戏档案管理，最后是画面明暗调整。

EXTRA



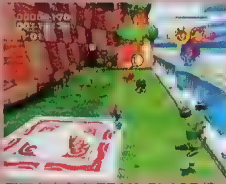
可重放所有CG动画

特殊模式分两个项目，“CG THEATER”是欣赏玩家曾看过的各段CG动画。“AUDIO ROOM”则是选听游戏音乐。

注意点

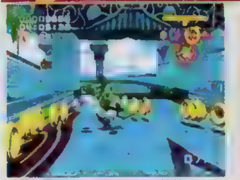
本游戏除了一般过关内容外，其实还有不少特别的系统，首先打倒敌人或破坏道具箱，时常会见到一种叫“POWER CORE（力量核）”的道具，会分为蓝（速度）、红（力量）、黄（飞行）三种颜色，取得后同色种类的人物就会升级（会显示在标记下方），该角色就能使用更强的攻击，最高等级为LV.3，但注意如果死去全体会变回LV.0状态。

其次也有能一发逆转的TEAM BLAST，随着玩家收集金环、打倒敌人及团队行动，画面右上的棒会逐渐储存起能量，储满后按白键可发动“TEAM BLAST”使出超强力攻击，不同队伍效果各异。



画面右上角有TEAM BLAST棒

收集金环



金环是用来保命的护身符

每作《SONIC》都少不了收集金环，除了角色因为掉到通道外而直接死亡的情况，一般来说金环相当于角色的HP。只要角色持有金环，就算受到敌人攻击也不会马上死亡，而是出现金环从身上四散下来的情况，玩家此时有机会捡回一小部分，这样就能保着性命。与以往一样，在一关内收集的金环数量超过一百个就可获得奖人。

游戏模式

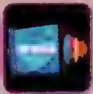
1P PLAY

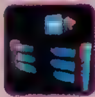
换言之这就是单人模式，“STORY”是故事模式，从四组中进行挑选，各有不同的故事及任务。每关分为三节，第三节需要对付首领级角色。“CHALLENGE”是挑战SPECIAL STAGE（特殊关）得分及追逐混沌翡翠的模式。“TUTORIAL”是练习模式。

装置简介

CHECK POINT——中途站，通过后若玩家失手，下次会从最后的中途站再开始。

信号——提示玩家使用什么组合为最佳。





FORMATION CHANGE GATE——强制改变玩家所使用的组合。

HINT RING——给予玩家过关的提示及特殊行动的操作方法。

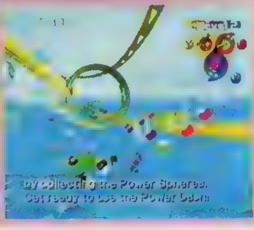
ITEM BOX——藏有金环、力量核等物品的道具箱。

SPECIAL STAGE KEY——每关都藏有三把，取得其中一条过关就可进入特殊关。

每关第三节要对付BOSS

从四队中选择一组进行游戏

奖分关要追逐混沌翡翠



《钢之炼金术士 FULLMETAL ALCHEMIST》

© 荒川弘/スクウェアエニックス・毎日放送・エニプレックス・ボンズ・电通 2003
© 2003 RACJIN/SQUARE ENIX ALL RIGHT RESERVED.

改编自同名漫画《钢之炼金术士 FULLMETAL ALCHEMIST》的本作，以原作第九至十话间的剧情为故事开端，让玩家可以亲身体验原作中所未提到的故事。在游戏过程中，除了普通攻击以外，玩家还可以运用炼金术来制造各种武器，对付不同的战况。

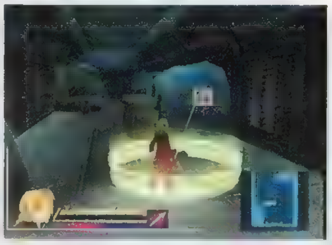
游戏操作

左 ANALOG：角色／武器操作／移动游标	右 ANALOG：改变视点	○：炼金术／受身
△：装备／乘坐／解除武器	□：攻击	X：跳跃
L1：重新整理视点	L2：地图	R1：向阿鲁发出指令
R2：回避		

炼金术

既可攻，也可守。

游戏中的战斗，主要分为两类行动，一是格斗攻击，其次就是炼金术。每当按下○时，画面中显示主角HP的下方，就会出现一条蓄气槽。按下○后马上放开，主角就会在面前放出一道墙，用来防御敌人的攻击。而当按住○，蓄气槽储满后，蓄气槽旁的符号就会转变成炼金术攻击的符号，这时放开○，主角就会使出炼金术攻击。

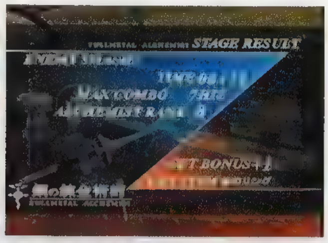


除了用作防御和攻击以外，炼金术还可以用来制造各种武器，增强主角的战斗力。当玩家按住○时，版图内可以利用炼金术转变形态的物体四周就会发出圆形的光。只要主角进入光圈之内，蓄满炼金术计，然后放开○，就可以将该件物体变成有助我方作战的装备。

可变出来的武器主要分为三类，第一类是给主角和阿鲁装备的武器。同样以武器的符号表示，而其中阿鲁的装备设有使用次数限制。第二类武器是高破坏力，不能移动的大型兵器，虽然威力惊人，不过弹数受到严格限制。第三类就是其他的特殊武器，例如炸弹、地雷等。

除此以外，当玩家得到属性道具后，只要先解除装备，然后再在装备前使用炼金术，就可以令武器附上属性道具的属性。不过赋予武器的属性是设有回数限制的，当使用次数为零，武器的属性就会消失。

升级后，玩家就可以随意提升角色的能力。



完成每一话都会出现评价。

阿鲁的指示

除了炼金术以外，另一个战斗的特点就是与主角艾德一同行动的阿鲁。在游戏的过程中，每当二人一同行动时，画面上就会出现阿鲁的样子，利用R1就可以对他作出各种指令。根据主角与阿鲁之间的距离，玩家按下R1时的指令内容也会有所改变。

CALL	招呼阿鲁接近，在二人的距离拉开时才会出现。
TACKLE	二人接近时出现的指令，利用撞击，向附近敌人攻击的指令。
USE	阿鲁接近后可装备武器时出现的指令，用作装备阿鲁用的武器。
GUARD	防御指令，不论任何距离同样都可以使用。不过区别是按住R1。

除了以上的一般指令以外，在第二章以后，玩家就可以与阿鲁使出合体攻击。在主角的HP显示计上面，会出现以阿鲁的头像显示的“合体攻击”使用次数。只要艾德与阿鲁接近，同时按下R1和○，就可以使出合体攻击。每次使用合体攻击后，使用次数就会减少，只要阿鲁打败一定数目的敌人后，合体攻击使用次数就会回复。

FEVER MODE

另一个本作的独特系统，就是“FEVER MODE”。随着主角将敌人击倒，画面上的“FEVER GAUGE”就会逐渐上升。当“FEVER GAUGE”蓄满后，就会自动发动“FEVER MODE”。在“FEVER MODE”发动期间，不但主角的攻击力会上升，而同时击倒敌人所获得的经验值也会上升。

● SQUARE ENIX ●已发售● ACT ●1人玩● DVD-ROM ●记忆容量 64Kb ● 6800 日元● http://www.square-enix.co.jp/

钢之炼金术士FULLMETAL ALCHEMIST Text: Dr. Game Design: SL

BATTLE GEAR 3

在街机中深受玩家欢迎的赛车游戏《BATTLE GEAR 3》终于移植到PS 2上，大家可以坐在家中慢慢享受本游戏带来的乐趣。不过要留意，大家一定要输入游戏说明书内附有的密码才可进入游戏的MAIN RACE。

基本操作		
○：—	X：加速	△：车灯
□：减速	R1：上档	L1：下档
R2：—	L2：—	START：暂停
SELECT：转换视点		

各模式及用途简介

QUICK RACE(クイックレース)

QUICK RACE是本游戏唯一一个不需要填写个人资料及输入密码便能使用的模式。在这个模式中，玩家可以随意选择HONDA、MAZDA、MITSUBISHI MOTORS、NISSAN、SUBARU和TOYOTA六间著名日本车厂的车辆进行比赛。而比赛的形式也可任意选择，玩家想自己一个人跟电脑比赛或者跟朋友对战都可以，这是最简便的一个模式。当然，玩家也可在此模式中使用从主要模式中取得的车辆和配件，适合一些中、高级的玩家。

MAIN RACE(メインレース)

制作个人档案

进行MAIN RACE的模式之前，玩家必须先制作自己的个人档案。在档案中大家需要输入车的车牌号码以及四辆不同级别的赛车，前者会反映到参赛车辆的车牌之上，而后者则会决定刚开始时的四辆初期可选车种。由于初期车的好与坏会直接影响到玩家的成绩，因此玩家必须谨慎选择适合自己类型的赛车。

MY GARAGE(マイガレージ)

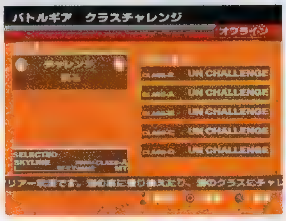
在车房(MY GARAGE)中，玩家可以随意更改赛车的车身颜色并调整车内的各种配件。在开始时，可让玩家转变的车辆颜色和配件并不多，必须通过赢取各级别的大小型赛事，才有机会取得其他的车身颜色、配件及隐藏要素。如果玩家想改变出赛的车辆，可以选择“乗り換え”一项。更变自动档和手动档要选“トランス”。

TIME ATTACK(タイムアタック)

TIME ATTACK MODE的用途，主要是让玩家熟悉游戏的操作以及挑战自己的最佳时间成绩，因此在进行比赛时是不会有其他对手车跟玩家比赛的，好让大家能一心一意地记住赛车场上的每一个弯角。而可供玩家练习的模式共有6个，由浅至深，难度可由玩家自行选择。当完成了一次比赛后，还可以利用最佳时间的“残像车”来改善自己的技术，系统

BATTLE GEAR(バトルギア)

BATTLE GEAR是本游戏最主要的模式，玩家需要选择限定的车种称霸每一个级别。在游戏中一共准备了5个级别让玩家挑战，它们分别是CLASS S、CLASS A、CLASS B、CLASS C和CLASS D，由于刚开始游戏玩家只有CLASS A至CLASS D的赛车可以选择，因此是无法参加CLASS S的赛车比赛的。但随着在不同级别里取得冠军，便会得到参加CLASS S的资格。而每个级别的赛事形式也是以“单对单”的形式进行的，电脑会选择一辆同级别的赛车跟玩家比赛，玩家必须在各STGAE中取胜才可过关。



●TAITO●RAC●1至2人玩●已发售●6800日元●DVD-ROM
●记忆容量:1190KB●对应BB UNIT●http://www.taito.co.jp

BATTLE GEAR 3
Text:秀吉 Design:MW

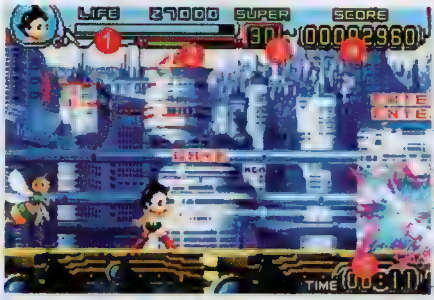
ASTRO BOY 铁臂阿童木 阿童木心脏之秘密

手冢治虫笔下的名作《ASTRO BOY 铁臂阿童木》在GBA复活了！本作是典型的横向动作游戏，玩家要控制阿童木使用各种必杀技消灭敌人，把所有遇见过的人物记录在心脏，阿童木的FANS岂容错过。

© Hitmaker/SEGA, 2003© Tezuka Productions © Tezuka Productions · SPEJ

基	本	操	作
方向键：移动	A：跳跃／喷射	B：攻击	
R：阿童木大炮	L：机关枪	START：暂停游戏	
SELECT：心脏画面			

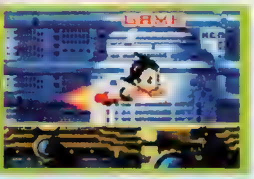
画面说明



1. 生命棒
2. 必杀技棒
3. 必杀技剩余次数
4. 分数
5. 游戏时间

特殊动作

●喷射移动



操作：→＋A 或按两次→

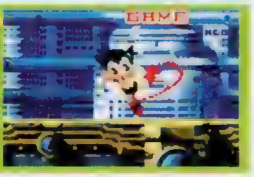
向左或右喷射移动，移动中为无敌状态，可穿过敌人及子弹。

●八方向喷射移动

操作：：空中按方向键＋A

在空中向八个方向喷射移动，与地面喷射移动一样，移动中为无敌状态。

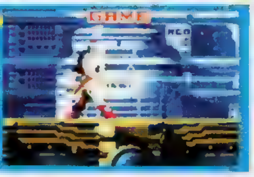
●踢腿



操作：↓＋B

与普通攻击的不同之处，就是可将敌人踢至画面边沿，弹到远处。

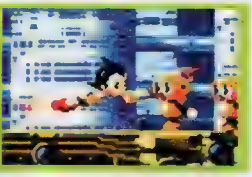
●手指激光



操作：↑＋B

攻击在一条直线上的敌人，虽然攻击力低，不过射程够远。

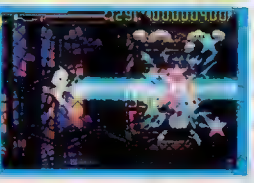
● EX 喷射攻击



操作：方向键＋A＋B

同时按下A、B键使用，根据玩家所按的方向喷射撞击敌人。

●三种必杀技



包括"EX喷射攻击"在内，"阿童木大炮"和"机关枪"都属于必杀技，使用必杀技会消耗画面上方的必杀技剩余次数。

手冢角色＆强化阿童木

阿童木的心脏会将遇见的手冢角色储存起来，按SELECT键进入心脏画面，便可查看遇见过的角色。心脏每逢储存起一位角色，过关后便可为阿童木强化其中一项特殊能力，以下说明六种特殊能力的强化效果。另外，在标题画面按"OPTION"，再按"手冢角色名鉴"，可观看已记录起来的角色，最终目的当然是集齐全部手冢角色吧！

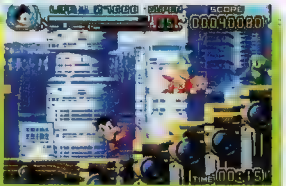
心脏记录了"和登千代子"

马上为阿童木进行强化

阿童木强化项目	
LIFT	增加生命值
PUNCH	增强基本攻击力
LASER	增强手指激光与阿童木大炮的威力
SHOT	增强机关枪的威力
JET	增加喷射移动的连续使用次数
SENSOR	表面上没有特别的项目，与发现手冢角色有关

开始游戏

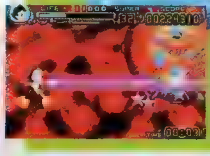
在标题画面按START，出现三个DATA位选择，选其中一个输入名称（三个英文字母），再决定难度便开始游戏，难度分为"简单（かんたん）"和"难（むずかしい）"。经过开场画面会进入"诞生篇"，在这里茶博士会教你一些基本操作，按START可跳过诞生篇，直接进入第1章。



舞台是色彩缤纷的机械都市，敌人主要是一些彩色机械人和机械蜜蜂，使用手指激光便可轻松解决它们。中段会出现巨型机械人，它们的生命力较高。尾段会有蜘蛛形敌人把守着，必须跳上空中攻击，BOSS是一只巨型蜘蛛，跳起使用EX喷射攻击对付它吧！

◆第2章 十字架岛

初段是横向射击部分，按B键会变成手指激光，玩法如一般射击游戏一样，使用喷射移动可有效地避开子弹。进入BOSS战，BOSS是个球形物体，它会追着阿童木移动，只要以逆时针方向移动，不停发动阿童木大炮即可消灭它；后期BOSS会伸出触须，利用喷射移动便可安全穿过触须。



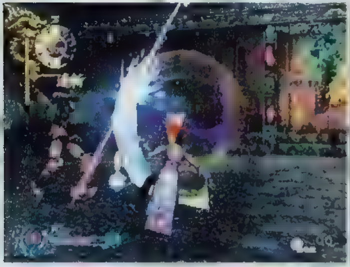
● SEGA ● 2003年12月18日 ● ACT ● 1人玩 ● 卡带 ● 电池记忆 ● 4980日元
● http://www.hitmaker.co.jp/game/astroboy_ver01/

武刃街

"武刃街"是TAITO成立五十周年的纪念作，这个充满了香港动作电影风格的作品是近期少有的出色动作游戏，相信在玩过之后你也会被它深深吸引！

基本操作		
左摇杆：移动	右摇杆：视点移动	□键：斩击
△键：旋风斩	○键：妖术	×键：跳跃
L1键：切换锁定对象	L2键：显示雷达	R1键：锁定敌人
R2键：视点修正	START键：暂停游戏	SELECT键：开启设定选项

© TAITO CORP 2003 © RED 2003



特殊操作

滑空

当刘身处空中时，只要同时按方向键和×键，刘便可在空中进行滑翔，向不同的方向自由移动。

壁面走行／踏墙跳

当刘跳向墙壁时，只须在接触墙壁的一刹那按×键，他便会踏着墙壁再向上跳；此外，若在接触墙壁的一刹那按着×键不放的话，刘更可沿着墙壁行走一段短时间。

连斩

基本的连续技，只要连续按□键，刘便会施展连斩，连环出招攻击敌人。

派生连斩

在连斩中途，输入不同的指令，可以衍生出各种追加攻击，分别是：

连斩中→△键→□键：把敌人轰上半空

连斩中→△键→△键：旋风斩

连斩中→△键→○键：妖术

连斩中→△键→×键：百裂脚

受身／剑戟

当刘在受到敌人的攻击时，只要玩家不作任何动作，以正面面向敌人，刘便会自行拔剑抵御，但如果敌人使出连续攻击的话，便会发动剑戟，刘的剑戟计会因着敌人的攻击而减少，如果直至剑戟计降至0仍未能避开或作出反击，剑戟会被击破，刘会直接受到伤害。

剑戟 Counter／回避

在剑戟状态时，玩家可选择进行回避或反击，若是按□键的话，刘会作出反击；至于想做出回避动作，则要按×键，在剑戟计快将用完时，这是最佳的对应方法。

妖术 Counter

在面对懂得妖术的敌人施以妖术攻击或触动机关时，不断按□键的话，"妖术 Counter 计"会开始累积，等待"妖术 Counter 计"储满时立即按○键，刘便会以妖术进行反击。

其他要素

灵珠

每当打倒敌人或破坏舞台上的物件时，便有机会取得灵珠，而在过版之后，刘便可以在逢魔寺中，把取得的灵珠分配到各项数值上，直至灵珠的数目累积至一定程度，该项能力值的等级便会提升，除了体力和妖术之外，以下是三项比较重要的强化项目：

龙牙刀强化

除了增加剑术的攻击力之外，也会令连斩时性能更高，出现更多动作，增加击中敌人的次数。

天灵剑强化

游戏中会有多种不同的妖术登场，部分更要求刘的天灵剑到达一定等级时才可使用，因此若想使出更强力的妖术的话，便要尽快提升天灵剑的等级了。

剑戟强化

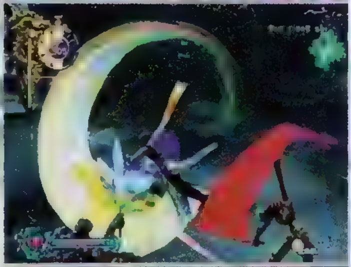
提升剑戟的等级，会增加剑戟计的最大值，也就是可抵挡攻击的次数，在对付懂得使用连斩的首领时便更有利！

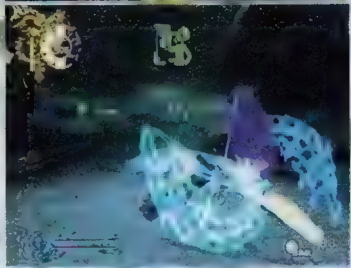
JUST 武侠

如果刘在战斗中做出大量连斩或悦目的动作时，画面上便会出现"JUST 武侠"的字样，而做出的"JUST 武侠"越多，会令过版后所取得的评价越高，认为已经熟悉了游戏系统之后不妨向此挑战。

太极印

在舞台的隐蔽处藏着的太极印，是开启游戏中隐藏要素的关键，除了曾介绍过的服装选择和VOICE MODE之外，更可欣赏到Gackt等各开发人员的访问影像。





●TAITO●2003年12月25日●ACT●1人玩●DVD-ROM●记忆容量1020Kb以上●6800日元●http://www.taito.co.jp/

Text: Dr. Game Design: SL

钢之炼金术师 无法飞翔的天使

由最近在日本大受欢迎的动画作品《钢之炼金术师》改编而成的游戏。虽说原作中的主人公和一些角色都会在本作中登场,但游戏本身的情节绝对是原创的,因此在满足了原作FANS的同时也照顾了新类型的玩家。这幅广告比较出色的地方是主人公爱德华德的热血形象、弟弟阿鲁的忧伤神情、新角色艾蒙妮忧愁的面孔和卡米拉的神秘,构成了一幅性格反差巨大的广告画。由SQUARE ENIX全力赞助的本作有着非常出色的表现,不但把炼金术表现得淋漓尽致,而且在剧情方面也安排得十分合理。BOSS战时更是魄力十足,毫无沉闷的部分。游戏中也插入了大量的原创高品质动画作为重要的剧情过场,绝对能让FANS绝叫。

马里奥游戏大集合

《马里奥赛车 双重冲击》、《马里奥聚会 5》和《马里奥和路易 RPG》的综合广告。从布局上来看，这幅广告没有什么出奇之处。不过作为主体的马里奥则非常抢眼。COSPLAY 马里奥的是日本著名的偶像香取慎吾，他也是 Club Nintendo 的形象代言人。小伙子长得挺帅的，打扮成马里奥大叔的样子虽然有点怪但是还是蛮顺眼的。可以看出来，照片的背景中在下雪，但是整幅广告都以红色为主色调。就像下面的广告词一样“火热的马里奥！马里奥让冬天暖和了起来！”虽然圣诞节和新年期间任天堂没有太多其他主题的游戏发售，不过相信光是广告上的这 3 款《马里奥》就已经可以让它赚翻了！怎么样？你还不快点行动？

瓦里奥制造

GBA 上的《瓦里奥制造》以出色的创意给所有人一个惊喜，而NGC版的同名作也紧跟而来，玩法仍然与GBA版相似，收录众多的小游戏，让玩家体验5秒钟的快感。这张 NGC 版《瓦里奥制造》的海报由 25 个不同的镜头组成，每个镜头都向我们展示了一幕大家一起玩《瓦里奥制造》时的快乐情景。每个人的脸都因为游戏而挂满了丰富的表情，大笑、惊奇、惋惜、兴奋，再加上特殊的画面处理，涂鸦般的寥寥数笔使人物表情更加夸张和可爱，正好体现出游戏玩起来给人无限乐趣的一面。该海报也正是想告诉大家，这是一款谁都可以轻松上手、谁都可能被它立刻吸引的游戏，拉上你的朋友、家人、同学一起来玩吧！

武刃街

飘逸的红发、冷艳的蓝色眼睛、巨大的剑，当玩家看到这幅广告时，一定会感到强烈的冲击感。“空前绝后の Just 武侠”几个字立刻就将游戏的主要内涵传递给了看这篇广告的玩家，玩家一定会明白，在这款游戏中一定充满了具有中国武术美感的华丽招式。由于主角的原型来自于超绝美形的著名歌星 Gackt，所以整幅画显得很有视觉系的美感。主角虽然是“犹抱琵琶半遮面”，但从那只如一汪清泉的蓝色明眸中我们能感觉到一种肃杀的气氛。另外，在这幅广告中，除去主角华丽的造型外，还有其他东西吸引着玩家，那就是豪华的声优阵容！由山寺宏一、坂本真绫、若本规夫组成的强大声优阵容又是另一个吸引玩家的利器，这些给玩家带来的讯息就是——游戏在声、光、影效果上定有不俗的表现！

TURE FANTASY LIVE ONLINE

这幅广告显得那么朴实，没有什么冲击性的画面表现，也没有什么寓意深刻的主题，一切都只是在平凡中见真实。主要的三名人物就是游戏中最主要的种族，旁边点缀着怪兽、做料理、航海的小图意在烘托出游戏那多元化、高自由度的特性，将玩家在游戏中可以做些什么言简意赅地表现了出来。游戏的广告语是“去另一个世界”，这表明游戏是在若干个世界中交叉进行的，充分表现出了网络游戏的扩展性，以及不可预测性。宽广的世界让人产生遐想的空间，短短一句话就能引起玩家无限联想。在游戏中究竟扮演什么种族，来自哪个国家，要到哪里去——当玩家看到这幅广告时一定会开始考虑这些问题，如此一来游戏的吸引度就会大大提升，玩家的期待也就越来越高。

XBOX LIVE
XBOX
it's good to play together
www.xbox.com/jp/
ved.
価格表記はすべて希望小売価格です。

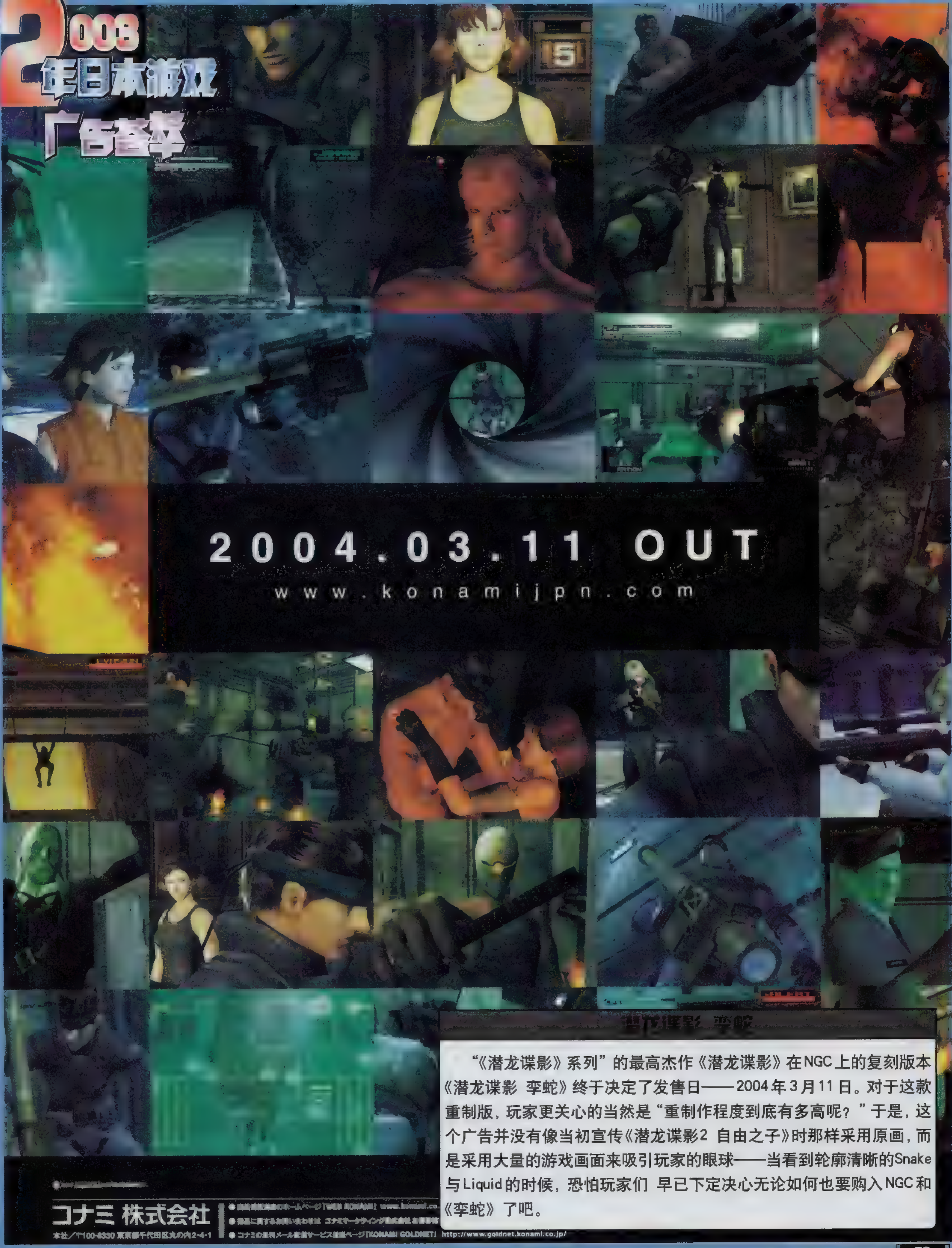
日版 Xbox 夏季形象广告

Xbox 在日本的销售成绩并不理想，不过它的广告表现倒是不俗。这个 2003 年的夏季形象广告就很有意思。和很多夏季广告一样，这个平面广告采用了“水”为主题，碧波荡漾，海天一色，突出了清凉爽洁的感觉。画面中间是一个身穿白色泳装的MM飘浮在海面上，她的泳装和雪白的肌肤与她身上摆着的那一台黑亮的Xbox形成了鲜明的对比。可能大家都知道，Xbox在日本玩家心目中的形象总与“硕大”、“笨重”等词汇联系在一起，而它的重量也是被对 Xbox 无好感者调侃的主要内容。而在这则广告中，将Xbox与浮在水面的娇小美女叠放在一起，用心可谓相当明显，是想改变 Xbox 在部分日本消费者眼中的形象：“Xbox 并不是重量、压力的代名词，拥有它可以让你轻松自在、尽情娱乐。”对于这样的广告创意，只能竖起大姆指了。

2003年日本游戏广告荟萃

大金刚手鼓

现在的音乐游戏越来越富有创意，继 NAMCO 在 PS2 上发售了《太鼓的达人》后，NGC 上也出现了一款类似的体感音乐游戏——《大金刚手鼓》。由于此作也是由 NAMCO 负责开发，所以玩法跟《太鼓之达人》其实颇为相似，两者都是跟着音乐节奏去拍打手鼓。而这个手鼓的设计亦相当有趣，从它的外表看上去就像两个大木桶一样，正是《大金刚》里经常见到的那种木桶。玩家不仅要拍打手鼓，还要拍巴掌，画面中的大金刚还会根据你的操作做出相应动作。这张游戏海报表现的正是一家人一起玩这款游戏的景象，给人一种非常温馨的感觉。



潜龙谍影 孪蛇

“《潜龙谍影》系列”的最高杰作《潜龙谍影》在NGC上的复刻版本《潜龙谍影 孪蛇》终于决定了发售日——2004年3月11日。对于这款重制版，玩家更关心的当然是“重制作程度到底有多高呢？”于是，这个广告并没有像当初宣传《潜龙谍影2 自由之子》时那样采用原画，而是采用大量的游戏画面来吸引玩家的眼球——当看到轮廓清晰的Snake与Liquid的时候，恐怕玩家们 早已下定决心无论如何也要购入NGC和《孪蛇》了吧。

《勇者斗恶龙 剑神》广告

“《勇者斗恶龙》系列”在日本可谓家喻户晓，对于不同年龄层的玩家来说都有特殊的意义。今年，这一棵“日式 RPG”的世界树上又结了不少新果，其中就包括这款极具个性的《勇者斗恶龙 剑神》。本作采用了原系列的世界观设定，但玩法却非常有新意，利用剑形专用控制器，按照一定方向向屏幕挥动，就能过关斩将、披荆斩棘，而这一幅杂志用广告也充分体现了这款游戏的特点。纯黑底图的右上角，“体感”二字被斜向切开，但却格外显眼。中间是一列“《DQ》系列”中的招牌怪物，不过它们已经神气不起来了，被主角切得横七竖八。左下角的游戏包装旁边，由鸟山明绘制的主人公摆开架式，正准备着下一场的激战。看到这样形象生动的广告，你是不是也想举起神剑，一展身手呢？

第一神拳2 迈向胜利之路

在这幅色彩搭配鲜明的广告中，首先映入玩家眼帘的是“日本、大量热血”这样极其硬派，同时又能唤醒喜欢拳击游戏的玩家体内热血的口号！其次对漫画迷来说，森川先生的热血拳击漫画《第一神拳》在日本已经有10多年的连载历史了，单行本的总销量也已经达到了天文数字，成为讲谈社旗下著名少年漫画杂志《周刊少年杂志》的招牌作品，可以说第一时间买这款游戏的都是原作的FANS！最后将广告的主体图案定位于游戏的外包装，给玩家一种近距离的视觉冲击，在游戏发售之前，激发了那些还在犹豫不决中的潜在消费者的购买欲望。广告语方面，就以“所有的进化都是因为他们的灵魂而存在的”这样的震撼口吻来烘托出原作漫画里拳击手的精神！

大金刚

说起来这幅广告其实很普通，因为它非常严格地遵守着一般日式游戏广告的规则：在一幅底图上写上广告词、打上游戏LOGO，最下面放上一排游戏画面，OK！不过如果看过游戏的TV广告，看过大金刚骑着鸵鸟到处乱跑的片段，相信对这幅平面作品还是会有一点感觉的。广告的底图实际上是直接和TVCM套拍的，因此同样采用了真的鸵鸟和由人扮演大金刚与迪迪。单独就这幅广告图来看，其奥妙之处在于它的广告词。大家应该注意到了广告右上角的那句话吧：“这个是真的！”不错，广告里的鸵鸟的确是货真价实的鸵鸟。然而更让人注意的是广告下方的广告词：“这才是真正的动作游戏呀！”怎么样？把两句话放在一起看就有感觉了吧？

卧虎藏龙

新感觉的剑术格斗动作游戏，这就是元气对《卧虎藏龙》PS2版游戏的定位。广告正中的"舞及斩"这句话恰好将游戏的卖点说了出来，虽然说这款游戏的素质只属一般，但玩家在闪避攻击时的华丽动作还是配得上"舞"这个字的。整幅广告的构图很有条理，左碧眼狐狸，右李慕白，中间背景处的龙则起了很好的协调作用。(老虎在哪里……)

从宣传语上看来，元气还是想凭借电影的名气来推销这部电影的，而最下方的几幅游戏画面也选取了电影中最著名的几个场景——月下府邸、大漠戈壁、青葱竹林。而"中国风"也是他们的卖点之一，这点从整幅广告的色调中便可以清楚地看出来，。但遗憾的是，最终的成品却令人大失所望，不过，这就和我们今天要讲的没什么关系了。

恶魔城 晓月园舞曲

《恶魔城 晓月园舞曲》的宣传海报，仍然出自小岛文美之手。细腻，但又以暗色调为主，类似欧美的油画，但并不写实，而是唯美派。从PS时代的《恶魔城X 月下的夜想曲》起，小岛文美就以这种独树一帜的画风征服了所有的《恶魔城》玩家，也征服了所有的欧美玩家。海报中苍真一身白衣，连停落在他肩上的蝙蝠——吸血鬼的象征都是白色的，这样的色调在所有的恶魔城主角中绝对是最具特色的。同时由于游戏时间发生在未来，苍真的服装也是充满时尚感，人们也由此了解，原来小岛文美除了擅于表现欧美中世纪的服装以外，时装的表现方面也毫不含糊。最后注意下面的广告词：“CASTLEVANIA最新作”——IGA不再使用原来的日版名称“恶魔城”了，只用现在的美日通用名字“CASTLEVANIA”。

七人之侍 20XX

蜡烛——代表着生命的光辉、代表对未来的希望、代表着黑暗中的一丝光明。往往在黑暗中生存的人，他们所需要的就是像蜡烛光芒般的一丝希望。图中的7根蜡烛正是代表了本作中的7位勇敢的武士。他们在黑暗中从来没有迷失过方向，而且在自己有限的生命里不断地为其他人带来希望之光。这则广告最让人敬佩的地方就是蜡烛的形状正好符合实际游戏中7位武士的身材，再加上场景的黑暗气氛和燃烧着的火焰，让人在看过这则广告后不禁引起非常强烈的共鸣。由逝世的名导演黑泽明所监制的电影改编而成的本作，更融合了出色的情节和爽快的打斗感。而且还有坂本龙一和梅比斯等知名人物的参与，相信会在1月8日发放更精彩的光芒。

电车で GO！旅情篇

这则广告对国内的玩家来说可能没有感觉，但是对于日本玩家来说就意义非凡了。这款游戏是“《电车で GO！》系列”的新作《电车で GO！旅情篇》，对于游戏本身这里就不再赘言，而这幅充满东瀛风情的广告却是玄机多多啊。首先看看上面的铁道名，伊予铁道位于爱媛县松山市，江ノ岛电铁位于东京都，京福电气铁道位于京都府，函馆市交通局位于青森县函馆市（这个交通局只分管当地一条铁道），以上铁道都收录在《旅情篇》中，均是现实存在的。再看看这四种电车，这些都是曾经活跃在上述地点的著名电车哦，例如第二辆绿色电车，它的名字叫“300形”，1957年4月5日正式上轨运营，当时在日本有一部人气极高的电视连续剧叫《我们的早晨》，剧中牵起男女主角之间红线的就是这辆他们每天上下班必乘的“300形”，所以“300形”是当时“江ノ岛电铁”上最受欢迎的电车。而每个电车的背景都是当地最美的一个季节，从上到下正好是“春夏秋冬”的顺序。听我这么一说，你就可以明白这幅广告的精妙之处了吧。

"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。 ©TAITO CORP.1996,2002

GT4 序章版

别出心裁的广告。这里是一家加油站，前面站着的是几个面露笑容的普通人，笑容中带着一丝新手的羞涩。整个画面给人一种随意、平凡、亲切的感觉，似乎并没有其他广告看起来那么炫、那么酷，但游戏厂商要的就是这种效果。广告所要让人们感觉到的气氛，就是这样一种新手上路的感觉，因为《GT4 序章版》正是一款面向所有新手的赛车游戏，玩过该作的玩友应该都知道吧？本作中“训练模式”才是最重头的，任何一个对开车一窍不通的人，都可以通过《GT4 序章版》来学会开车或是体会赛车的乐趣。画面上的人物自然也是可能会去购买该游戏的用户群的代表形象了——是的，年轻人、中年人才是这款游戏的主要购买者。不把游戏做得只面向游戏迷，游戏应该面向所有的人，这就是 SCE 的经营理念之一，也就是《GT4》的游戏理念。

尸人

“在哀怨的村庄里，传来了绝望的悲鸣。”

当看到这幅横跨两页的广告时，除了图正中“SIREN”五个字母外，最醒目的便是写在游戏名上方的这句话了。

整幅广告以被黑暗团团笼罩的羽生蛇村为主体，并刻意采取房屋的轮廓与树木的轮廓模糊化的手法，令人充分地感受到了这个村子的诡异。如果玩家够细心的话就会发现（把书倒过来看），弥漫天空的浓雾中浮现出了两张面目扭曲的人脸的形态，SCE运用这种视觉暗示的方式使玩家在深层心理中留下了“恐怖”两字。画面的最下端以一层朦朦胧胧的血红色代指游戏中的关键词之一——“红海”，给人的感觉就像是这个村庄被红海团团包围似的。从整体来说，这幅广告的构图比较简单，但创意十足，而且充分表现出了游戏

装甲核心 NEXUS

“《装甲核心》系列”的广告向来都是一幅机器人的超大特写图，这次的最新作也同样不例外。采用巨幅特写对读者来说，往往能够起到强烈的视觉冲击作用，让玩家一下便能记住这款游戏的存在。图中的机体，估计对于不少《装甲核心》的爱好者来说，都是比较陌生的。当你看到这样的新机体出现时，许多玩家下意识地就会想：“这次的游戏又会变成什么样，又会增加多少新的机种呢？”就这样不断思考着，自己也不由得对游戏关注起来，直到游戏发售为止。别的不说，“《装甲核心》系列”的机体设计，可是有设计过高达的大河原邦男参与哦，这或多或少也为游戏增添了一丝魅力吧。广告的右边那句“意志，将会改变一切。”更是体现出了本作副标题“NEXUS”的真正含义。

2003年日本游戏广告荟萃

XBOX live宣传广告

随着 XBOX live 在全世界范围内开展业务，一直想在日本游戏市场上占有一席之地的微软当然不会放过在平面杂志上做宣传广告的机会。一直以来，XBOX 的系列广告都以新奇的创意吸引着普通消费者的目光，这则平面广告自然也不例外了。广告的主体非常醒目，就是从太空中看到的地球，背景采用纯黑色设计也是为了突出这个主体。广告的绝妙之处在于地球也带上了 XBOX live 专用套件中的语音麦克风，其意境似乎是在说在整个宇宙中，地球也仅仅只是 XBOX live 庞大网络中的一个用户，XBOX live 的用户层已经扩展至整个银河系，乃至更广阔的外太空。虽然这则广告的创意无限，但似乎并不完全能够唤醒一般消费者购买的欲望，使产品与购买者之间的过渡感稍微生硬了一些。

战国无双

过完年之后不久，大家就能迎来光荣的超级大作《战国无双》了。这是一款以日本战国时代为背景的动作游戏，玩法与“《真・三国无双》系列”非常类似。在日本战国时期，活跃着大量忍者，其中最著名的忍者当属服部半藏。这位活跃于各大游戏、动漫作品中的忍者此番以标准的蒙面忍者装登场，手中的武器是名为锁镰的独门兵器。这幅广告构图非常简单，但服部半藏的动作极有魄力，看起来很有一夫当关、万夫莫开的感觉。从去年到今年，光荣所有的游戏广告中都有一个“光荣创立 25 周年”的标志，一年广告轰炸下来，谁都知道光荣已经有 25 周年历史了，这本身就是一个很好的宣传啊！

小秘密：背景中的修、破、离三字所代表的角色目前还没有公布呢，他（她）们会是谁呢？

●SAMMY●12月25日●ACT●1人玩●DVD-ROM●记忆容量330KB
●6800日元●http://www.accessgames.co.jp/

SPY FICTION
Text:风之使者 Design:Kennie

© SAMMY/ACCESS GAME INC. 2003

最佳潜入路线！地图式详尽攻略！

SPY FICTION

由SAMMY开发的间谍游戏《SPY FICTION（间谍小说）》已于圣诞节当日推出，游戏风格与《METAL GEAR SOLID（潜龙谍影）》很相似，加上导入了变装、盗听、悬垂吊下等新鲜系统，让你感受到真正的间谍潜入式游戏的紧张感！游戏本身自由度极高，解谜难度也是同类游戏之中数一数二的，所以玩《SPY FICTION》岂容不看本刊攻略呢？

基本操作

左摇杆：移动	右摇杆：自由转视点	□攻击
X：跳跃	△：打开装备栏	○：使用道具
R1：主观视点	R2：前方视点修正	L1：蹲下、盗听
L1＋转动左摇杆：解除变装		

画面说明

◆决定难度＆选择角色

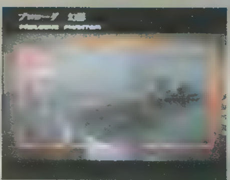
按“NEW GAME”第一次开始游戏时，需要设定难易度和ADVENTURE LEVEL，难易度分为EASY、NORMAL和EXPERT，不同难度会影响敌人强度及所持道具的最大限数；ADVENTURE LEVEL也分为3个LEVEL，影响解谜部分的提示，建议初级玩家先选择“EASY”和“LEVEL”进行游戏。然后要选择主角，男女主角的最大分别就是女主角SHELL可变装成任何人物，而男主角BILLY的战斗力则较强。

PROLOGUE PHANTOM

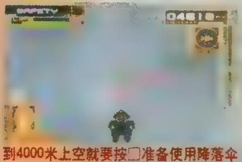
序 幻影

PLACE：CASTLE WOLFGANG　TIME：NIGHT

一开始先会进入S.E.A. MISSION BRIEFING画面听取任务内容，选“明白（わかった）”即可开始游戏（以后每一话开始前都会进入这个画面）。



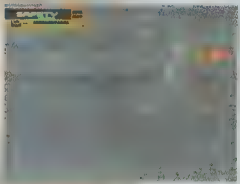
1. PHANTOM小队从直升机跳出，直接空降到目标地点CASTLE WOLFGANG，听完说明之后选“明白（わかった）”开始降落，留意画面右上方的高度值（FT HEIGHT）由10000米高空开始下降，这时要用左摇杆控制主角闪避机雷，并保持目标（十字架）不要离TARGET太远，当高度降至3000～4000米，按住□准备打开降落伞，并把目标移到TARGET位置，降至3000米以下时再按1次□即可安全降落。但记得要在降至1500米之前打开伞，否则便GAME OVER。

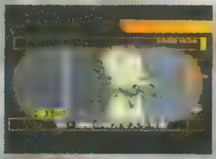

到4000米上空就要按□准备使用降落伞

2. 三人抵达目的地，跟随同伴爬到建筑物内，赤手空拳打破周围的木箱，可取得S P Y CAM、救急药（小）和手榴弹。

3. 进入有同伴站着的门，门会自动关闭。

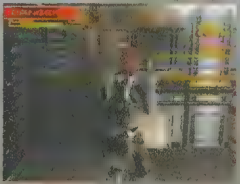
沿着斜路行走，跳上右边平台，打碎木箱可取得手榴弹和救急药（中）。再走一段后发现有敌兵，这时靠着墙边按L1可使用光学迷彩避开敌兵视线，趁敌兵转身背向我们时，马上走近按□勒晕他（当然玩家可尝试用枪消灭他），之后进入下一个房间。注意，被勒晕的敌人会在一定时间后醒来。


贴着天花板移动


拍下衣服和相貌

4. 进入一道大门，发现左方有1名士兵巡逻，右边还有1个睡着了的兵，解决左边的兵，取得SECURITY TAG（セキュリティタグ），进入下一道门。右边的兵可以不理，但打败他可取得机关枪（ガリルMAR）。

5. 与同伴NICKLAUS会合，他再次先行潜入。继续前进，NICKLAUS会教你使用“蜘蛛索（スパイダーグリップ）”在天花上移动，借此避过敌兵视线，但实质上是可以直接打晕敌兵，进入隧道内的房间。“蜘蛛索”的使用方法，是先按△在EQUIP栏装上蜘蛛索，然后走到有天花板的墙边跳起按住L1。


展开枪击战

6. 接着同伴会教你使用“变装”系统。先装备上“3DA相机（3DAカメラ）”，然后按R1＋手柄左右摇杆对准敌兵的正面，拍下衣服和相貌（左下两个图示着灯），跟着走到指定铁箱前按住L1不放，主角会跳入铁箱，这时选敌兵的相片，便可变成他的模样。变装成敌兵后走上楼梯，便可瞒过守卫，令他打开门。

站在这个位置拍摄

拍下干部的衣服及相貌

7. 走到回转楼梯，发现敌兵，趁他转身时走近勒晕。走到有个铁筒的地方，转左跑上楼梯，进入下一个地方。

8. 一进入后立即发生EVENT，看见昏倒的NICKLAUS，随即出现大群敌兵。进入战斗，玩家可以用P99枪、机关枪、手榴弹等各种武器对付敌人。使用武器的方法，是按△在SPY TOOL栏装上武器，按住R1转为主观视点，再按住□＋左摇杆瞄准，放开□键便可攻击。杀了一定数量的敌兵后，敌兵会带走NICKLAUS，往礼拜堂方向撤退。

9. 接着收到MICHAEL的通讯，叫玩家从通风口离开。走近通风口就可以爬进去，经通风口来到礼拜堂附近，要找寻方法进入礼拜堂。

10. 只有干部级人物可通过礼拜堂门前的监视器。首先转左经长梯爬上高台，并解决高台上的兵，建议打晕后再射杀他。爬回地面，解决右边木箱堆后面的兵，再爬上旁边的高台，站在

主角们被识破了

NICKLAUS惨死于TROY手下

高台正中央，用相机ZOOM过去对面建筑物的窗口位，待窗口中的干部的脸转过来时，立即拍下他（必须拍到衣服及相貌）。

11. 进入铁栏内（有很多铁箱的地方），一进入便立即转左会发现一个变装箱，将自己变成干部TROY，即可大摇大摆地走到礼拜堂大门前，按右边的开门键进入。但在礼拜堂中真正的TROY会出现，主角们被识破，一位长满胡须的军官说他要到飞行艇上，随后TROY在神圣的教堂内处决了NICKLAUS，悲愤的主角只能够以高呼来发泄。悲惨的一幕过后，序章也在此结束。

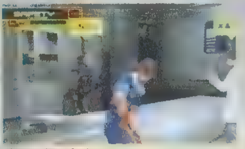
HUMPTY DUMPTY

第一话 HUMPTY DUMPTY

PLACE：NANOTECHOYNE INC.　　TIME：MORNING

时间回到两个月前，所有事件由这里开始……本次的任务是调查药厂秘密开发细菌武器的资料，入侵主电脑提取资料，但开启主电脑必须拥有“管理人密码”和正确的“视网膜模式”，而在药厂中会有其他间碟人员提供协助。

1. 从地下停车场开始，旁边有一道门，不用急着进去，先绕到货车头打碎木箱，取得闪光笔（闪光ペンシル），这道具可在一定时间内发出闪光。



偷听对话内容

2. 进入开始位置旁边的门，发现1位研究员与士兵谈话（头上有×▲○），这时可以走近他们，按L1偷听两人的对话内容，熟悉怎样使用偷听。离远一点拍下研究员的衣服，然后走到二楼的走廊，走廊旁边有一排储物柜，利用储物柜变装成研究员，便可进入货仓。

SAMUAL就是协助间碟

3. 在货仓内打碎木箱可找到BUTTOM型发信器（ボタン型発信器），被发信器射中的人，可在地图上看见他的确实位置，玩家也可在货仓内尽情破坏（因这里没有人），比如打碎水果、纸箱、挂画等。进入厨房，找到一位黑人协助间碟（SAMUAL），从他手中取得Lv1 CARD（Lv1カード），有了它便可进入右边的Lv1区域（拿了CARD就要赶快冲出厨房，否则有可能被其他厨师识破身份）。

4. 接着要找另一位间碟取得Lv2 CARD，先经过食堂、大堂，进入契烟所/EV HALL，在中央位置取得一份体育新闻（スポーツ新聞）。跟着走到大堂右边，装备上Lv1 CARD，向着门左边的装置按○，打卡后便可进入Lv1研究室。

补充：进入吸烟所的男厕可取得残旧的抽奖券，这是个没有用的道具。而女厕内有1位女性，以男性身份进入会吓怕她，玩家可以打晕她，勒晕她，甚至射杀她，简直为所欲为！（不要动邪念啊！）虽然射杀无故的人不会影响剧情发展，但却会受到同伴的责备……

在LOCKER ROOM内使用体育新闻

5. 经Lv1研究室，进入Lv1 LOCKER ROOM，在房间内装备及使用体育新闻，另一位协助间碟就会出现，在他手中取得Lv2 CARD（Lv2カード），利用它可进入食堂2楼的区域。

补充：进入第1资料室可取得大前周的抽奖券，这也是没用的道具。

6. 经食堂进入Lv2研究室，这时药厂主任FORREST（胖主任）正前往食堂方向，而FORREST就是所谓的“管理人”。建议用BUTTOM型发信器射在他身上。

补充：这时跟FORREST到食堂，趁他与黑人厨师谈话时，拍下相貌、衣服，并走近偷听他说话（取得FORREST的声音），然后变装成个胖子，再经秘书室、最高机密区走廊，进入主任办公室，可取得上周抽奖券，但也是没用的道具。

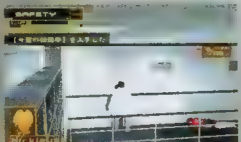
7. 趁胖主任去了食堂，在Lv2研究室的走廊拍下研究室内研究员的相貌和衣服。进入Lv2 LOCKER ROOM，打晕里面的人，再解除变装（按住L1＋转动左摇杆），爬入墙边的通风口，经过通风口会来到研究室内。

把网膜扫瞄器装在显微镜上

按○增加SCANNING RATE

8. 利用通风口旁的柜变装成研究员，再走到显微镜前，装备及使用网膜扫瞄器（网膜スキャナ），这时有讯息说主任正要回来，在画面上出现了“SCANNING RATE”。待主任使用显微镜时，走近他按○可增加SCANNING RATE（扫描率），按几次便达到100%，但此过程中不要走得太近，否则会GAME OVER。

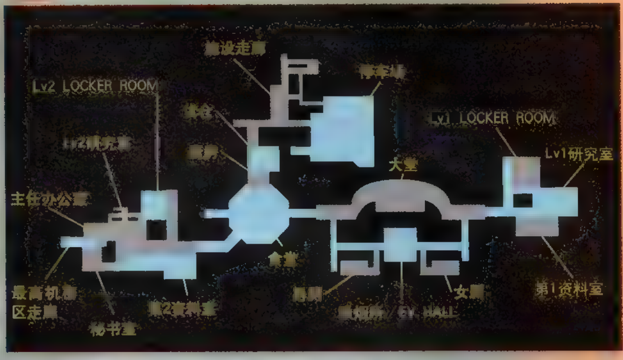
9. 主任回到自己的办公室，玩家保持着研究员姿态进入主任办公室，靠着墙边移到主任正面，拍下他并按L1取得声音样本，便得知“本周抽奖券”在第2资料室，抽奖券上写有管理人密码。再次变装成胖主任，进入第2资料室，爬上梯，看见有1个女仕和两幅画，先把女仕勒晕，再打破左边的画，取得本周抽奖券。



在这里取得本周抽奖券

时间不多了！快点回收网膜扫瞄器

10. 管理人密码到手，立即赶回停车场方向。在经过货仓时，同伴的讯息会叫玩家去回收网膜扫瞄器，这时画面中出现7分钟倒数，在限制时间内返回第2研究室的显微镜前拿取扫瞄器，再逃回停车场，搭乘货车逃走，第一话完成！



24:00 PLUS WOLF

第二话 真夜中PLUS狼

PLACE：NANOTECHOYNE INC.　　TIME：MIDN

现在的任务是使用FORREST的“管理人密码”和“视网膜模式”盗取主电脑内的重要资料。可选择从“A栋屋顶”或“地下停车场”潜入，以下逐一说明这两条路线。

◆A栋屋顶路线

从A栋屋顶开始，一开始直行转右，打破木箱会发现通风口，经通风口到达巨大通风槽。装备上悬垂绳（ラペリングハーネス），跳落到通风槽中会自动悬垂吊下，这时要避开红外线或用枪破坏红外线装置，第1行红外线必须用枪破坏才能通过。降到地面上之后就回到共通路线中了。悬垂时按L1是张开身体，但目前尚未有用。

破坏红外线装置

◆地下停车场路线

停车场路线十分简单，沿路上都有敌兵巡逻，见一个打晕一个即可，不久会走到前往巨大通风槽的位置上，回到共通路线。

轻易便可取得光盘

◆共通路线

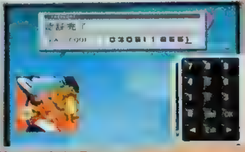
1. 在巨大通风槽的位置，挥拳破门进入Lv2研究室。拍下敌兵的衣服、相貌，然后转入Lv2 LOCKER ROOM，经通风口爬入研究室，变装成敌兵容貌，先后经过研究室、最高机密走廊，潜入主任办公室，在办公室内看见一个非常紧张的士兵，解决他后取得光盘（光ディスク），这是用来记录资料的重要道具。

小心避开红外线

按L1张开身体，不可着地

2. 返回LOCKER ROOM，进入装置室（ボイラー室），打晕敌兵，解除变装，爬入通风口。来到最高机密区，转右摇杆望向上方会发现一件道具，跳上旁边的木箱，打破上面的两个木箱，再利用天花板移动，便可取得长梯上的道具，这是一件防弹衣，被枪击中时可减轻一半伤害。

3. 走上2F，避开红外线前进，击破红外线装置即可安全通过，而其中一些需要按L1蹲下通过。



输入正确密码

4. 来到最高机密区深处，画面上出现了TEMPERATURE 17.06度，这是主电脑房间的温度，若玩家直接悬垂降下，体温会令室温上升，导致警报系统响起，因此需要先使用冷却剂（冷却スプレー）降温，趁身体未回暖之前吊下。降下时当然要闪避红外线，降到接近地面时，记得千万不要着地，一着地就会触发警报系统，应该按L1张开身体，慢慢接近主电脑，装备上光盘，并抄下抽奖券密码“03 05 11 25 51”。

攀爬到另一栋大厦

5. 启动主电脑，输入抽奖券密码，按“OK”。成功取得资料后，按住L1稍微向上升，突然有红外线压向主角，马上按住L1降下贴着地面，随即会发生EVENT，这是一段耍帅的动画场面。

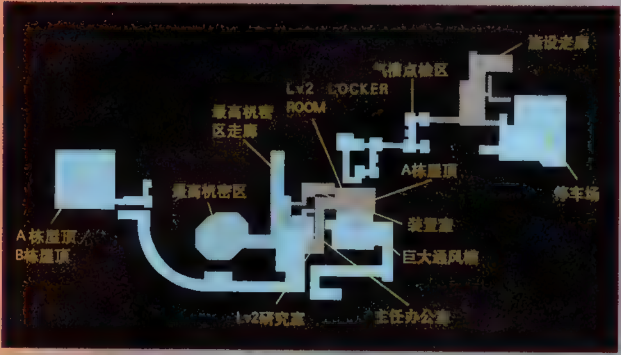
6. EVENT后，所有红外线均消失（但也不可着地），立即升回到上层，赶往逃走会合地点。返回巨

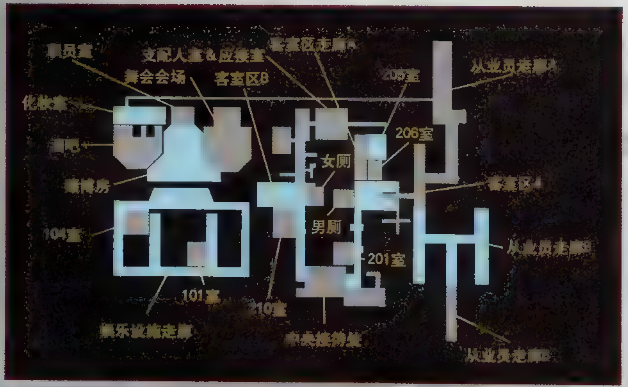
大通风槽，解除变装（若有变装），爬上楼梯，看见有很多木箱、铁箱，利用箱子跳上高处，再抓紧墙边向横方向移动便可离开。差不多到出口时会发生落闸EVENT，主角只好经通风孔爬出室外。

击破铁栏

7．回到A栋屋顶/B栋屋顶，在长长的走廊上只有1个小兵，建议用枪干掉他，然后走到走廊外围，跳起抓紧墙边移动，到尽头按↓＋×掉落到下层围边，继续向右爬，但要小心被发电装置伤害到（幸好只是扣生命力，而不会GAME OVER）。

8．有惊无险地爬到另一栋大厦屋顶，这里有一道可被打破的铁栏，破坏铁栏走到大厦最外围。最后，抓紧外墙边爬到一个阴暗角位，取得道具后就可过关。

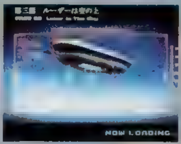




LOSER IN THE SKY

第三话 败者在空中

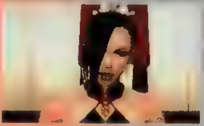
PLACE：METROPOLIS　TIME：DAYTIME



从资料上得知大型飞行赌船"METROPOLIS"与NANOTEC DYNE公司的FORREST（胖主任）牵扯上了关系。赌船的拥有人叫KELLY，是香港首屈一指的女强人，与香港黑社会有着密切关系。于是怀疑开发细菌武器的FORREST，本次上赌船必定跟KELLY有关，等待玩家去查明真相。

1．从DECK B一般客室（205号室）开始，首先取得房间内的武器——扑克飞标（カードブーメラン），这不就是赌神用的暗器！被击中的人会即死！但要注意不容易命中，扑克会向着游标偏左的位置飞出。

2．现在目标是前往地图左上方的赌场。经过客室区走廊A→客室区A→再到中央接待处，走到左边斜路的门，通往DECK A娱乐设施走廊。再经赌场的赌博房→进入舞会会场，在这里发现FORREST和KELLY（那个胖子只顾着吃……）。


香港黑社会大家姐登场！

3．KELLY演说过后，进入赌场左边的酒吧，趁酒保不注意时，进入舞蹈员化妆室，在此可取得戒子形麻醉枪（グッドナイトリング）。回到酒吧，拍下酒保的衣着、相貌，然后返回205室拿取COCKTAIL的信（カクテルと手紙），并利用衣柜变装成酒保。

4．再次进入赌博房，发现FORREST，把信纸交给他，FORREST会急急忙忙走进职员室。小心经酒吧进入化妆间，隔着玻璃看见SHELL已令他睡着了，马上拍下他的相貌、衣服，并贴着玻璃按L1偷听，取得他的声音样本，再利用房间内的大铁筒变装成FORREST。

FORREST已睡着了

5．前往支配人室＆应接室会见KELLY，从对话中得知FORREST已制造了名为"RUDDER（ラダー）"的新武器，不久，NICKLAUS打扮成保镖引KELLY离开。接着NICKLAUS前去机关部调查，而主角就要去弄醒真正的FORREST。

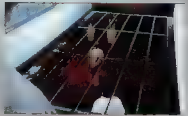
假扮FORREST与KELLY交涉

6．返回赌场化妆间，看见一个火炉装置运入了FORREST的房内，打破玻璃窗右边的挂画，发现墙上有一道裂痕，解除变装，装备P99从裂痕开枪射向红色衣服，令衣服掉落火炉，产生大火引发洒水系统开动，洒水如雨，弄醒了熟睡中的FORREST，他立即赶去找KELLY谈RUDDER的事。

7．进入DECK B的女厕，爬进通风口最深处，偷听到FORREST与KELLY的交涉情报，原来FORREST想要她提供哥伦比亚的细菌工场，利用炎热的天气快速培养细菌。不一会儿，NICKLAUS又进来引开KELLY。得到这些重要资料已经足够了，变装返回205室，SAMUAL会叫主角经过从业员通路，前往机关室与NICKLAUS会合。

这里有道裂痕

8．再进入酒吧化妆间，以主观视点（按R1）望向左边墙壁，发现通风口，经通风口爬进从业员走廊A，接下来有很多红外线监视器，玩家要小心避开红外线，走到走廊C尽头与NICKLAUS会合，完成第三话！注意，走廊A中央的门要用暴力打开，在走廊A尾段的通风口可取得扑克飞标和子弹。


从通风口窥视两人对话

A LITTLE BONE

第四话 小骨头

PLACE：METROPOLIS　TIME：EVENING

强行潜入机关部的EVENT HALL调查，找出新武器"RUDDER"的详细情报。但机关部内不能使用无线电装置，开枪也要格外留神，一旦射穿了气球部分就GAME OVER，因此绝对要避免发生枪战。

1．一开始与NICKLAUS身处机械室，进入通路A，发现敌兵，拍下他的容姿，返回机械室变装成敌兵。回到通路A，趁敌兵背对着时打晕他，采用同样方法打晕通路B的士兵，爬上楼梯后立即冲入主机房，动作慢的话有可能会被敌兵发现。

2．在主机房，发觉正前方的门锁住了，于是转右进入机房A（进入前会看见KELLY在大门前，暂时不用理她），解决敌兵后，用暴力闯入房间，打破木箱可取得臭弹（スメルボム）。在木箱背后发现一道门，破门入内找到剃刀靴（スラッシュブーツ）及其他道具，装备了剃刀靴，用格斗攻击都可以杀死敌人。

KELLY带着大队人马来做什么呢？

3．回到主机房，靠近KELLY会发生EVENT，之后她连同部下进入大门。玩家可以先进入机房B补充弹药，再经大门进入中枢走廊，这里有红外线监视器和保镖把守着，遇到装置在地面的红外线就需使用天花板移动来通过。

4．来到EVENT HALL前走廊，此处有多个保镖把守，小心潜入到右边，解决这附近的保镖，然后找个好位置，远离距拍下其中一个保镖的容姿。经右路进入保安区，这里布满了红外线装置，玩家要射破各个红外线系统装置，使红外线完全消失才可前进，而全部装置都藏在墙上的阴暗处，需要细心找出它们。通过全部红外线，发现通风口。

5．经通风口来到招待客控制室，这里的门都打不开，不过旁边有另一个通风口，经这个通风口爬到控制室另一处，先打开两道门，然后爬入两道门之间的通风口，在当中的风口位置看见KELLY正在交谈，而房间内的人都拿着一支玫瑰花。留意房间内有一个男人不断徘徊，立即用3DA拍下他的相貌和衣服吧！

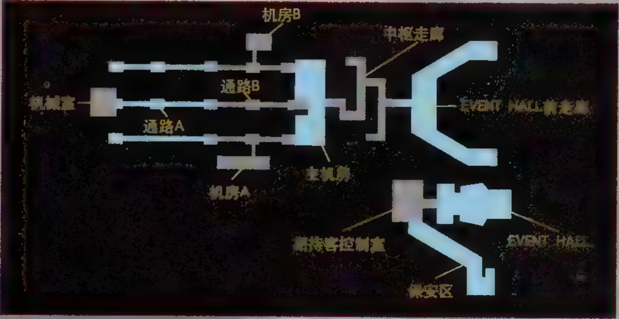
拍下招待客的相貌和衣服

6．回到EVENT HALL前走廊，走廊另一边尽头有一个更衣位，使用它变装成招待客C，便可直接从正门进入EVENT HALL。靠近玻璃窗，KELLY和FORREST开始演说，公布新发明的生化兵器"RUDDER"，他们准备用一只猴子示范该生化兵器的威力，正当FORREST把RUDDER投进实验箱时，KELLY竟然把FORREST也推入实验箱，毒气令FORREST的身体腐烂、溶化，吓得在场人仕目瞪口呆！（这段情节以CG MOVIE表示，异常恶心！）

7．演说过后，收到NICKLAUS通讯叫玩家撤回机械室，还听到他遇袭的惨叫声。回程时发现有大量保镖巡逻，将他们逐一击破前进，回到主机房会发生EVENT，主角向KELLY突击，但结果却是鹬蚌相争，渔人得利，KELLY被TROY所杀，主角也被一位红帽军人击晕，第四话结束。

这个球就是毒气"RUDDER"

结果被自己的发明消灭……



爆机攻略！隐藏要素一举公开！

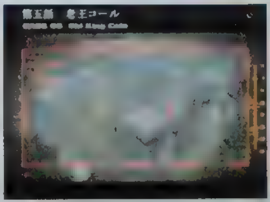
SPY FICTION

《SPY FICTION》解谜成份极高，当中不少地方要细心思考才能找出破解方法，对于看不懂日语的玩家，攻略更是不可或缺的。《SPY FICTION》全游戏共有9话（序章不算在内），前面我们攻略了序章及头4话，接着登出5至9话详尽攻略法及爆机后隐藏要素！

第五话 老王高尔

OLD KING COLE

PLACE：MUNDO CALIENTE　TIME：MORNING



自从飞行赌船“METROPOLIS”的事件后，主角已经与组织失去联络有3天的时间了，原来主角被运到哥伦比亚南部，禁锢在密林地带的牢房内。本次的任务除了逃出牢房，还要潜入前线基地收集有关飞船“METROPOLIS”和细菌武器“RUDDER”的情报。

1. 主角被困在方位不知的野外牢房内，走近窗口，观察牢房外的守卫谈话。然后在牢房内逛逛，一位蒙着面的守卫送食物进来，主角机警地抱腹狂笑，令守卫发怒，随即变回由玩家控制主角，立即打晕蒙面守卫，接着会发生EVENT，在主角自动击晕门外的守卫后，成功逃出牢房。

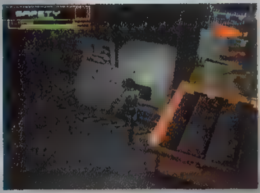
2. 进入联络路A，门口有1个士兵把守着，趁他背向时勒晕他，接着不要爬上右边的梯，应该潜伏到左边，打晕另一个士兵，再爬上士兵附近的梯。接近爬到顶时，留意上层的士兵是否在远距离处，趁他不注意跑过向右转的桥，来到一个装有红外线侦察器的高台。小心侦察器，

跳过旁边放置了铁筒的高台，再跳往另一个高台，经长梯爬到地面上，便算越过了这一区。

3. 来到联络路B，向前走发现两个士兵在谈天，先按着L1静悄悄地移到左边小屋墙边，然后冲出去以高速连续击晕两个士兵，若这时陷入DANGER状态，就走到一角用光学迷彩隐形，等待回复CAUTION再继续行动。留意旁边有些木箱，经木箱跳上高台，再跳到墙角的高台上，靠着墙边跳回地面，便可避过侦察器，安全进入武器库。

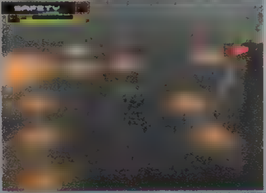
补充：这关有很多草丛，不按L1在草丛中移动，很容易会被敌人发现。按着L1即使经过草丛，也不会发出声音。

4. 武器库内没有敌人，走过输送带，攀过（或击破）木箱可找回基本装备，这时会收到EVE的任务指示。回到输送带左边的起动装置，走近启动时却发觉电力不足，站在闪着红灯的机械装置前使用电枪（スタンシェーバー），便可启动输送带，将带上的货物送走，打开通道。用两次电枪移动货物后，可进入武器库右端取得更多补给装备。



5. 经输送带进入武器库内庭，向红旗方向走，爬下楼梯（下面是草丛），着地后小心移动，打破旁边的门锁，入内爬进一个小洞穴。

6. 穿过洞穴后发现没有敌兵，进入无底沼泽区，在这里要跳上一些浮木来移动，但站立在浮木上时会慢慢下沉，必须快速连续跳过浮木（若跳到浮木前，脚仍在沼泽上，可连按X挣扎，跳回浮木上）。首先顺序章跳过前→前→右→右→右的浮木，再跳到石台上，接着跳到有一道长满草的高墙处，攀上高墙，望见对岸的建筑物上有件道具，经浮木跳到建筑物上，爬到顶部取得道具——对人地雷探测器（对人地雷センサー）。回到长满草的高墙顶张望，看见另一边岸上有木箱和铁制高台，跳上高台便可突破沼泽区。



7. 来到地雷平原，地表下埋藏有地雷，但只要装备上地雷探测器，就可以直接看清楚地雷的所在位置（闪着橙光）。趁第1个士兵转身时，走上前勒晕他，再用枪射杀余下敌兵，即可通过。若在沼泽区内没有拿到地雷探测器，现在就要留意敌兵的巡察路线了，顺着路线走过去。

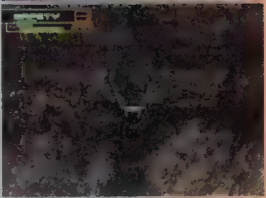
8. 抵达前线基地本部，这里的铁丝网有着高压电流，千万不要接近啊！首先向着有士兵巡逻的方向前进，解决敌兵后，走到大门旁边发现楼梯，立即爬上了望台（注意台上有1个士兵把守），再爬上右边更高的了望台，使用3DA相机侦察远处建筑物窗内的人，这时会发生EVENT，看见戴红帽的军人LYSANDER驾车离开基地，DIETRICH（ディートリッヒ，TROY的正式名称）则留在建筑物内。

9. 沿着爬上了望台的路线回到地面，发现旁边一道门打开了，从这里可通往密林地带河原A。留意门的另一边是地雷阵，装有地雷探测器便可通过地雷阵，打破木箱拿道具。

10. 在河原A前进，看见一条山路和直路，而山路上再有另一条分支路，即总共有3条路。其实走那一条路都可到达目的地，走直路要躲避红外线侦察器；山腰要避地雷，在尽头还要从悬崖跳下楼梯处；山顶就只需经过放电装置，是最安全的路线。

11. 通过河原A到达河原B，有一座吊桥，跑过吊桥打晕桥口的士兵，然后向斜路上进发，记得靠墙移动避过侦察器（或破坏侦察器控制装置），另外建议射杀斜路上的敌兵。

12. 进入密林地带瀑布前，走过吊桥会发生EVENT，见两名士兵向LYSANDER报告人质（主角）走失，两位无能的士兵惨被LYSANDER射杀，可见他的性格非常残忍。EVENT后，可先跳上各高台取得道具，然后走进LYSANDER刚才杀死手下士兵的地方，前往隐藏通路。



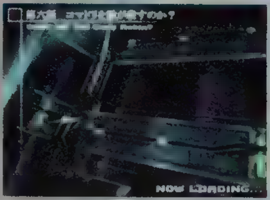
13. 隐藏通路由很多个平台组成，逐步跳到最底层，这里有几名士兵，拍下士兵的衣服、相貌，再潜入前线基地的背后。进入前线基地，先站在楼梯处射杀地面的士兵，然后经地面爬上DIETRICH身处的建筑物，利用铁筒变装成敌兵，走到窗前拍下DIETRICH的衣服、相貌，再走到另一边窗前按L1偷听他说的话，借此收录其声音数据信息。

14. 回到隐藏通路，经几个高台，跳回铁制建筑物。在建筑物上向山边望，发现山上有一条可以爬行的悬崖边，冲过去跳起来抓往山崖边，爬向左方，再攀上几个高台，回到密林地带瀑布前。利用铁筒变装成DIETRICH，接着走近小屋与士兵谈话，士兵会打开门让主角通过，入内找到LYSANDER便过关。LYSANDER准备进入细菌工场巡察。

KILL COCK ROBIN?

第六话 是谁杀了驹鸟

PLACE：B&C PLANT　TIME：DAYTIME

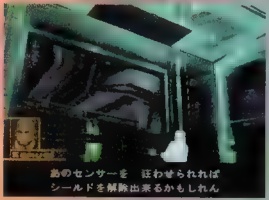


跟随LYSANDER潜入了培养RUDDER的细菌工场，任务是找出存放RUDDER的培养槽，解除SMOKE SHIELD，并启动杀菌激光将所有RUDDER一次完全消灭，彻底粉碎恐怖活动。

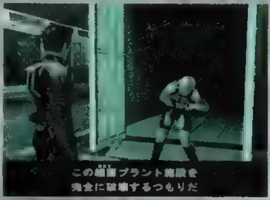
1. 从设施入口开始，进入门内，下楼梯经过1个红外线侦察器，发现左右两道门均可进入，建议大家从右门进入，因为这边有可供变装的柜。进入设施走廊A，从远处拍下巡逻士兵的衣服、相貌，再利用两边的柜变装成士兵的模样，跟着破门进入设施走廊B。

补充：进入厕所可取得间谍相机（スパイカメラ），除此之外，厕所没有其他用途。

2. 在走廊B向右转发现1个士兵和研究员，靠近该研究员一些，使他正面望向主角，这时立即拍下研究员的容姿。回设施走廊A变装成研究员，进入培养区走廊，走近窗户与士兵谈话，他会为主角打开门。



3. 经过灭菌室，进入储物室，房内有1个全身密封的细菌设施研究员，小心拍下他的容姿，并当场变装成细菌设施研究员。进入无菌实验室，经2楼的门进入控制室，控制室有一排电脑，在电脑前和旁边的变装柜内取得电波妨碍手机（ジャミングモバイル），注意电脑右边有个类似第五话武器库的装置。首先按下斜路下的装置按键，使天窗打开，接着退后几步，将电波妨碍手机投进天窗内，这时细菌感应器的灯会变成红色，马上回到电脑旁使用电枪启动SMOKE SHIELD装置，成功后SAMUEL传来讯息叫主角离开。



4. 返回培养区走廊，发现敌兵已经进入了警戒状态，尽快回到走廊A变装成敌兵，并在指定装置前使用SECURITY TAG（セキュリティタグ）回复SAFETY状态。回到设施入口，解除变装，进入紧急通路，一直跑到尽头发现红外线控制装置，可以射破它使侦察器失效，然后转弯下楼梯发现有上下扫瞄的红外线，看准时机用滚地行动（L1蹲下＋方向＋X）便可通过。

5. 到达飞弹格纳库，这里没有敌兵或监视器，只有子弹及各种装备，实质上是个补给仓。飞弹格纳库内有3个货柜均可用暴力打开锁，打开其中一个会发现同伴NICKLAUS，救出NICKLAUS，他打开了通往牢房的门。

补充：经飞弹格纳库的左门进入作战会议室，可取得一支手枪GLOCK 17（グロック17）。

6. 进入地下牢房前走廊，在牢房入口有1个守卫，射杀他之后进入地下牢房，在牢房C找到一位叫ALICE的少女，主角要带她离开牢房。接着会进行强制战斗，周围不断出现敌兵，玩家要留在牢房前杀敌，防止敌人进入ALICE的牢房。

7. 消灭一定数量的敌兵后，发生EVENT停止战斗，CIA的轰炸机已出发，预定在20分钟后炸毁细菌工场。此时听到ALICE的叫声，同时在画面上出现20分钟倒数计时（由于往后的行动要迅速，建议玩家在此SAVE）。返回牢房C时，ALICE已失去了踪影，爬入牢房的通风口，在通风口内向左转，爬到机械室，再避过敌兵和红外线侦察器。进入快艇格纳库。

8. 在格纳库看见ALICE被困在铁笼内，铁笼下面有很多食人鱼游来游去，而LYSANDER也出现了！这时画面会顺序显示出一条行走路线，先爬回到地面上，跳到右边的箱上，再跳过有很多木箱组成的大平台，走过一道桥，最后进入铁门（途中LYSANDER会不断攻击，需快速通过以上各个位置）。

9. 通过铁门后，LYSANDER跑到另一处，继续前进是地雷阵，装备地雷探测器即可轻松通过。进入闸门，LYSANDER又会跳到另一处。玩家这时要利用电枪启动输送带，把铁筒输送到右边，跳上角落里黄色的箱，再以铁筒为踏脚石跳上高台。高台上有两个输送带装置，先用电枪启动左边装置，令下面两个铁筒不停按顺时针方向移动；接着要启动右边装置，并从缺口跳到其中一个铁筒上，立即再跳到前方的铁筒上——跳上LYSANDER身处的高台。而LYSANDER会再次撤退到别处。

10. 取得周围的子弹后，进入大瀑布洞窟，与LYSANDER进行正面交锋，即BOSS战。玩家要在限时内击倒他，留意战场上有两根柱子可以躲避LYSANDER的子弹，若站在LYSANDER射不到你的地方，他会扔出3个手榴弹攻击。攻略方法非常简单，先躲在柱子后面，贴着柱子按L1＋LYSANDER身处的方向＋连按□，就可以疯狂开枪攻击，而且射击游标会自动瞄准敌人。

11. 当LYSANDER扣了一定HP，两人会降到下层作战，这时的LYSANDER会使用近身攻击，建议先用格斗术将他打倒在地，再走到障碍物后躲避，而这时LYSANDER会连续开枪攻击，趁他没子弹时，对着他连按□开枪即可。直至LYSANDER将近死亡时，他会站在瀑布前的高台上，正面跟他火并便可解决他。随即发生EVENT，最后由NICKLAUS结束了LYSANDER的生命，主角们带着ALICE及时乘船离开，完成任务！

RING O'ROSES

第七话 RING O'ROSES

PLACE：RODT ROSE STATION　TIME：EVENING

主角们在哥伦比亚调查时，美国以外的4个常任理事国已遭细菌袭击，RUDDER病毒夺去了数千人命。现在激进组织ENIGMA占据了德国东南部的列车站，SAMUEL已率先潜入调查，本次的潜入目标是恐怖份子占据的大堂，可选择从“屋顶路线”或“下水道路线”开始，以下分别讲解两条路线攻略法。

◆屋顶路线

从大厦屋顶A开始，首先解决面前的敌兵，然后望向大厦外，看见有一排正方形地板，玩家要跳上地板，快速冲到另一幢大厦上，跑慢半步就会掉下去GAME OVER。

进入大厦屋顶B，先走过右边的桥，打晕敌兵后向左转，跑过正方形地板，进入大厦屋顶C，小心避过敌兵耳目。

走进职员专用走廊A，爬下楼梯立即解决1个士兵，走出房间，经走廊进入点检通路A，这里有3个士兵和变装箱，由于环境漆黑一片，敌兵的视线范围很窄，逐一打晕即可。破门进入点检通路B，回到共通路线。

◆下水道路线

由下水道A开始，一开始不要进入门内，向右方走，经水路跳上对岸，注意角落里有1个士兵埋伏在铁筒堆内。

进入下水道B，跳下水路，见前方有红外线装置，按L1蹲下便可通过，第2排红外线则要爬上墙边通过。攀上平台后，也有士兵埋伏在铁筒堆内，利用爬墙边技巧通过左边的无底空穴到达对岸。

进入下水道C，先按R1转为主观视点，看见有红外线控制装置，破坏它可令脚下的红外线消失，通过水路爬上平台，左方又是一个无底空穴，本次需要靠着墙边按L1蹲下，并按住L1＋方向来到对岸。

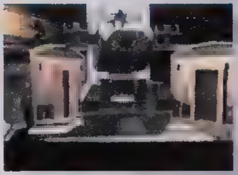
进入下水道D，正面有红外线的空穴是正确路线；往右走则可以取得道具。通过正面空穴，进入空调设施，爬上楼梯发现通风口，经通风口到达职员专用走廊B，发现缺口，利用悬垂绳（ラペリングハーネス）落到下层。

经走廊进入电梯槽，避开两个红外线侦察器，跳上电梯槽，再爬上高处，经过通风口，来到点检通路C，这里只有1个士兵，解决他破门进入通路B，回到共通路线。

◆共通路线

1. 在点检通路B，玩家要往高处移动，

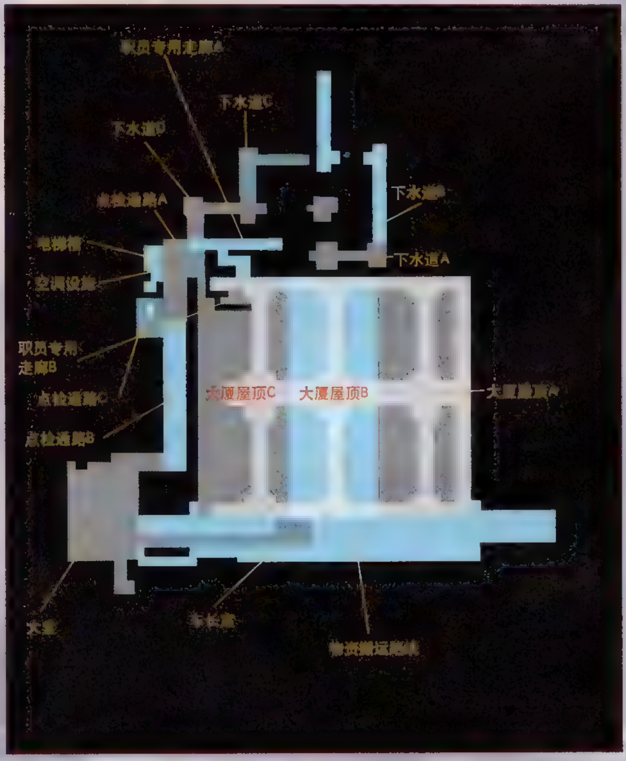
先跳上铁箱，再跳过各高台，并利用爬墙边技巧来移动。走上一条斜的铁管后，转身望向上方，看见另一条铁管，跳到高处的铁管上，再跃上顶层平台，便可进入大堂。



2. 使用悬垂吊落的方法来到大堂，立即发生EVENT，SAMUEL正与敌军交战，敌军动用了一部巨型机械人。进入强制战斗，先找一根柱子躲避，把握时机射杀敌兵，战斗时要小心被机械人发射的激光射中，激光会使主角陷入晕倒状态。战斗经过一定时间，SAMUEL扔出手榴弹炸毁了机械人，敌军马上撤退。平静之后，在周围拾取弹药和道具，当中还有两张扑克回力标（カードブーメラン）。

3. 进入车长室，发现DIETRICH的虚拟映像，从DIETRICH的谈话中得知RUDDER飞弹已准备好了。随后会有敌兵冲进来，打败敌兵，返回大堂收到SAMUEL的通讯信号，知道DIETRICH想利用物资搬运路线的列车逃走。

4. 在大堂跳进左边的破口，下楼梯发现通风口，经通风口抵达物资搬运路线，看见DIETRICH连同士兵进入列车，负伤的SAMUEL也上了列车。此时列车准备开出，画面上出现1分钟倒数计时，玩家立即沿左路狂奔，不断跳过障碍物，跑到尽头处会发生EVENT，主角一个翻身跳上列车顶，第七话完成任务。

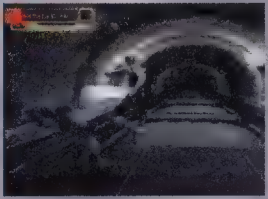


THE HUMAN FACTOR

第八话 人类因子

PLACE : TRAUMEN　　TIME : NIGHT

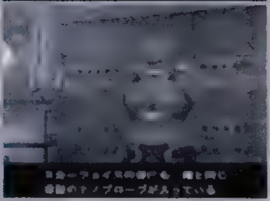
跟踪DIETRICH到一节高速列车上，任务是调查列车的目的地及想办法令它停止行驶，从SAMUEL的情报里得知DIETRICH身处车头——“机关车”部分。任务开始前，EVE说明KELLY、FORREST和LYSANDER都是ENIGMA的协力者，玩家要查出当中的真相。



1. 这关以动作及战斗为主，没有什么解谜成份，所以地图也十分简单。从客车车厢上开始，玩家要不断前进，途中会有敌兵爬上车顶，而且有铁枝障碍物迎面压过来，铁枝有高有低，要跳起或蹲下闪避。一边打士兵一边闪避前进，直至看见货物列车（白色车厢），爬到车厢间的平台上，进入列车内。

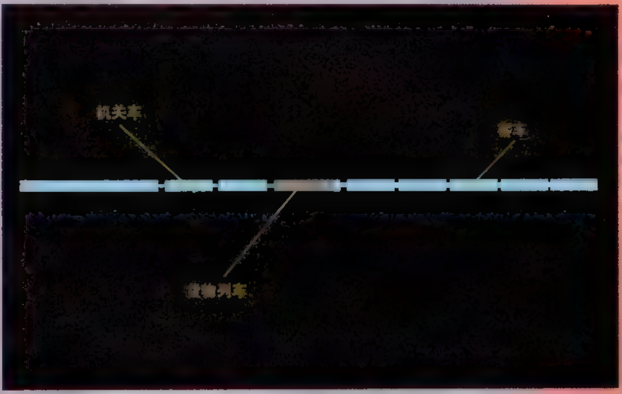
2. 两位主角在货物列车会合，这时列车打开天窗，并收到SAMUEL通讯信号，叫两位赶快潜入机关车。在货物列车内打破木箱取得道具，然后进入机关车部分。

3. 机关车上有很多士兵巡逻，逐个击破，走到车头发现SAMUEL被锁起来，大奸角DIETRICH又出现了，他讲出在冷战时代旧东独和旧苏联共同进行了一个极秘计划，利用溪谷的山岳都市建筑了武装国家，进行武器研究和人体实验，但冷战结束后，研究设施被封闭了，现在ENIGMA欲借RUDDER的力量引发第三次世界大战。这列车即将通过山岳都市正上方的铁桥，但铁桥上早已装备了强力炸药，DIETRICH随即跳出车外。



主角们设法帮SAMUEL松绑，但用尽方法都解不开锁，SAMUEL知道列车快到铁桥上了，为避免连累BILLY和SHEILA，他说出事件真相，原来组织ENIGMA的人就是旧PHANTOM的队长——SCARFACE，也即是BILLY的父亲，他在“热砂之鹰”作战中被合众国政府出卖，导致旧PHANTOM消灭，BILLY父亲也在爆炸中失去踪影，大家还都以为他死了……

目前没有时间了，SAMUEL吩咐BILLY拉下手把，将车头与列车分开，SAMUEL在铁桥上壮烈牺牲，第八话完成任务。



THE JAKOF

第九话 THE JAKOF

PLACE : CASTLE WOLFGANG　　TIME : NIGHT

任务是潜入ENIGMA的根据地WOLFGANG，将剩下的RUDDER病毒消灭。队友MICHAEL已先行潜入，另外通知了CIA作后方支援，一旦发现RUDDER，使用新装备“JAKOF炸弹”应对。JAKOF是COLEMAN博士发明的新型中和气体，能在瞬间与RUDDER混合成结晶，令病毒细胞效力尽失。

1. 这是最后一关，与序章完全相同的开场（删除了空降部分），以相同路线潜入即可。虽然路线一样，但敌兵和红外线侦察器的配置有很大分别。在城上屋顶A拍下敌兵相貌，用旁边的柜变装，解决沿途的敌兵，抵达城上屋顶B，变了装便可通过关卡，让敌兵给主角开门。

2. 通过2楼走廊A，进入大广间，发生相同的强制战斗EVENT，但敌兵的战斗力变强了。战斗后经通风口爬到2楼走廊B，这里没有敌人，破坏周围的木箱取得道具，然后爬上楼梯，看见楼梯旁的墙边设有电流装置，靠墙边按L1移到隔离的平台上。击破一大堆木箱后，跳到有变装铁筒的地方，经过通风口，向右转跑下旋转阶梯，走出大门。

3. 来到1楼通路A，地面有3排红外线，较远的两排会定时消失，趁红外线消失时，先跳过第1排红外线，并站在第2排与第3排之间，待第3排红外线消失，立即通过。向左转看见有敌兵在对岸，射杀敌兵，靠在墙边跳起使用蜘蛛索（スパイダーグリップ）抓住天花板通过大空穴。在对岸发现一道红外线墙，转身走到空穴边缘，向谷底下面望会发

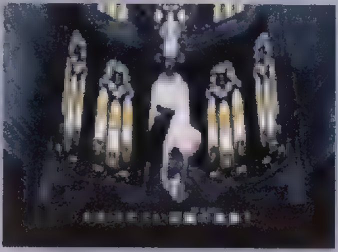
现红外线控制装置，射破装置便可通过红外线墙。

4. 进入研究室，与同伴MICHAEL会合。接着用暴力打开一道上了锁的门，救出当中的研究员，并取得道具（武器为主）。

5. 进入1楼通路B，利用滚地行动通过3条红外线，通过后向右转。进入1楼通路A，下楼梯发现通风口，注意通风口内设有电流装置，而且有很多分支，基本上向前直爬就可以通过。经通风口来到一个圆形房间，挥拳破坏旁边的通风盖，再经通风口到礼拜堂前。

6. 与序章一样，爬上城墙拍下DIETRICH的容姿，再变装成DIETRICH进入礼拜堂。但留意变装位置改变了，位于图中的角落里。

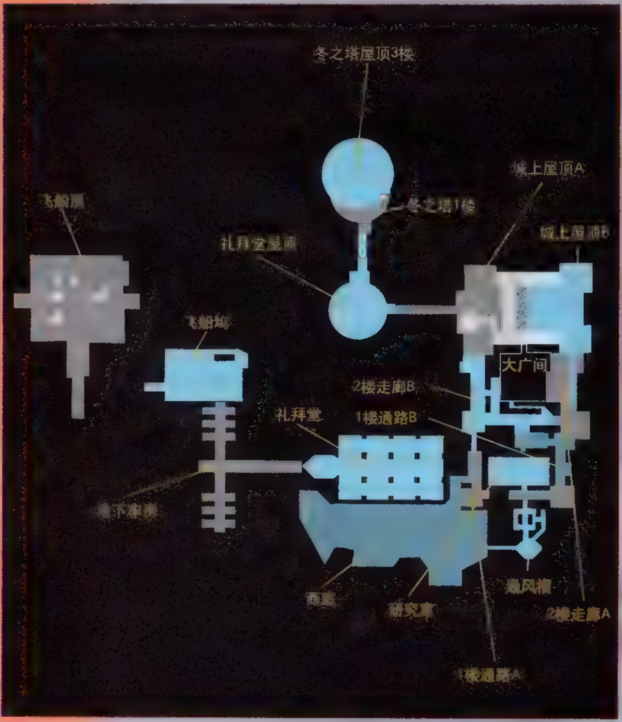
7. 礼拜堂内，在DIETRICH射杀NICKLAUS后，主角挣开了敌兵的束缚，正式与DIETRICH进行BOSS战。礼拜堂周围有8道门，DIETRICH会随机从8道门中走出来，玩家应该观察周围环境，同时小心地面的电击陷阱，发现他马上举枪连按□攻击。当DIETRICH的HP降至一半，会变出多个分身，玩家不用理会哪一个才是真身，总之见DIETRICH就射！因为射中他的假身会掉下回复药和子弹。



8. 击倒DIETRICH之后，CIA支援部队破窗而入，乱枪击弊了DIETRICH。这时MICHAEL出现，原来他一直躲藏在一角，自私的他为了安全，眼见同伴苦战都不肯出手相助。与MICHAEL谈话，得知经过祭坛的地下牢房后，便可到达飞船坞。

9. 进入地下牢房，眼前是一排盔甲，留意盔甲中隐藏着两个士兵啊！在远距离处连续射杀这两个士兵，走到分歧上路，左边牢房可以拿子弹，右边则是真正出路。进入飞船坞，看见飞船准备升空。不用急着上飞船，先在周围取得足够弹药和回复药，然后跳上飞船，进行最终决战！

10. 在飞船上遭遇BILLY的父亲DIMITRI，随即进行战斗。DIMITRI的战斗力极强，格斗和射击样样精通，而且HP很高，建议跳到两层的箱子上，站在高处连射他。当DIMITRI受了一定伤害，他会露出人造右臂，同时在战场两边出现巨型机械人，玩家采用相同战法即可，在高处射击时，DIMITRI会摆出防御姿势，但也会受轻微伤害，连续开火直至击倒他为止。



ENDING

战胜后，DIMITRI拿出飞船的自爆器，准备引爆“METROPOLIS”号，借此使飞船内的RUDDER病毒扩散。幸好主角及时把COLEMAN博士发明的中和剂“JAKOF”装置在船上，并马上脱离飞船。随着飞船爆炸，RUDDER与JAKOF在空气中混合成结晶体。

4个国家同时发生恐怖袭击事件的22天后，随着领导人DIMITRI失去踪影，激进组织“ENIGMA”正式瓦解，本次国际恐怖组织的活动也因此以失败终结。

爆机后隐藏要素！

◆2周目真正爆机？

看完爆机画面后，画面中会显示出一段文字，内容是说隐藏的“真正结局”会在2周目后出现。

◆SCARFACE难度

爆机后重新开始游戏，会增加“SCARFACE”难度，选这个难度进行游戏，一旦被敌兵发现会立即GAME OVER。

◆隐藏服装

使用男主角BILLY爆机，重新开始游戏可选择BILLY的隐藏服装，用女主角SHEILA爆机则可选SHEILA的隐藏服装，即是说最少要爆机两次，才可以得到这两套服装。

◆SPECIAL

在标题画面中按“SPECIAL”，可使用一些特别项目，例如音乐测试。

第十话 真ENDING攻略！

SPY FICTION

在前面的部分，笔者已经带领大家打爆机了，而接下来就继续为玩家公开二周目的“真正结局”，以及男女主角第三话的分歧，圆满结束这款《间谍小说》的攻略。

【男女主角第三话分歧】

男女主角最大分别就是第三话的分歧，两人的攻略内容有少许不同，现在讲解SHEILA的攻略流程。

在KELLY演说后，回205室取得“戒子形麻醉枪（グッドナイトリング）”，再前往酒吧拍下跳舞女郎的衣服，然后变装成跳舞女郎，经赌场进入化妆室，这时FORREST会进入房间，SHEILA色诱他坐在一旁，使用麻醉枪对准他头部射击，令他昏睡。

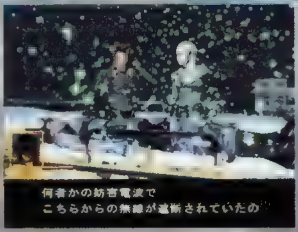
接着进入DECK B女厕，爬进通风口窥视KELLY与FORREST（由BILLY假扮的）对话。然后进入应接室，看见SAMUAL与KELLY倾谈，拍下KELLY的衣服、相貌并录音（按L1偷听），再变装成KELLY，进入支配人室与真正的FORREST会面。返回205室，接下来的流程跟BILLY一样。

P.S.没想到原来FORREST与KELLY重来没有见过面，到第四话一见面就发生惨剧。

“N” OR “D”

第十话 两个面孔

PLACE：MUNDO CALIENTE TIME：MORNING

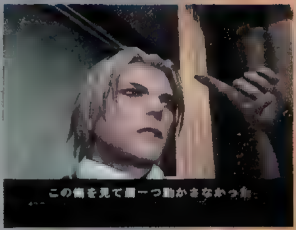


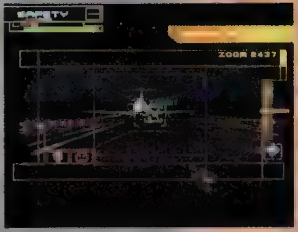
前面提到过的二周目会出现“真正结局”。读取爆机后的SAVE重新开始游戏，玩到第九话时，会增加几个镜头，这里透露一下其中的玄机。

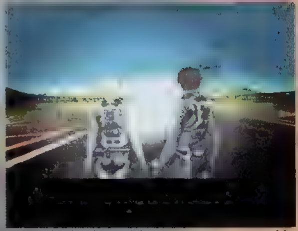
首先，在第九话的西庭使用3DA拍摄DIETRICH时，MICHAEL在建筑物内出现，与DIETRICH谈论计划书的事，结果MICHAEL被DIETRICH麻醉了。

进入礼拜堂击倒DIETRICH之后，多了一个镜头是MICHAEL说“BACK IN THE HOLE！”，随后离开礼拜堂。

如正常流程那样上飞艇打败BILLY的父亲DIMITRI，回到地面时，BILLY觉得NICKLAUS的遗体有可疑之处。此时镜头一转，MICHAEL驾着电单车在公路上飞驰，MICHAEL脱去面具，原来他的真正身份是NICKLAUS。







画面回到BILLY、SHEILA这一边，面前的遗体才是MICHAEL本人。这时收到EVE通讯，她探测到NICKLAUS的生命反应，正以时速140公里的速度前往训练所机场，相信是想利用小型喷射机逃走。

NICKLAUS与MICHAEL交换身份，是为了制造逃走机会，致于NICKLAUS有何目的，则需要直接问他本人了。之后进入第十话。

时间是12月25日，BILLY、SHEILA来到训练所机场，在格纳库A开始，跳上旁边的货柜，利用铁杆爬到远处的高台上。进入格纳库B，先射破右方两只易燃物，引爆旁边的木箱，然后经右边的货柜，通过刚才放置木箱的位置，进入深处发现NICKLAUS。

原来DIETRICH就是NICKLAUS本人，回想一下，NICKLAUS与DIETRICH从没有同时出现过，挂在十字架上的人是MICHAEL，被CIA部队杀死的只是NICKLAUS的分身幻影而已。从头到尾是NICKLAUS在背后策划了整部的“复仇剧”，他是为了向DIMITRI复仇。

在旧PHANTOM时代，DIMITRI在东欧执行任务时结识了NICKLAUS的母亲，两人愉快地生活，并生下了NICKLAUS，家庭虽不富裕，但也算过得温馨。某一天，NICKLAUS看见母亲的尸体躺在地上，抬起头却看见父亲就在身边，父亲叩击NICKLAUS的头部，令他留下了一道疤痕。

NICKLAUS表面上为“ENIGMA”工作，实质是等待着复仇机会的出现。直至遇到BILLY，才用借刀杀人的方法解决了DIMITRI。

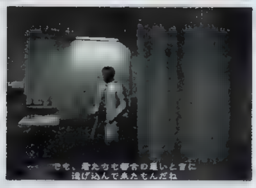
对话结束之后，NICKLAUS扔出烟雾弹脱身，准备驾驶喷射机逃走，这时玩家要开枪射击飞机的燃料舱，就是显示着“TARGET”的位置，射穿燃料舱后发生事件。燃料舱不断渗漏出油来，BILLY抛出照明弹点燃机油，火势迅速蔓延到机尾，正当喷射机起飞时，火炎进入燃料舱引起爆炸，飞机炸成碎片。接下来就是真正的结局了。

●CAPCOM●已发售●ACT●1人玩●DVD-ROM●记忆容量494KB以上●6800日元
●http://www.capcom.co.jp/●PS2 BB UNIT，PS2专用ADAPTOR对应

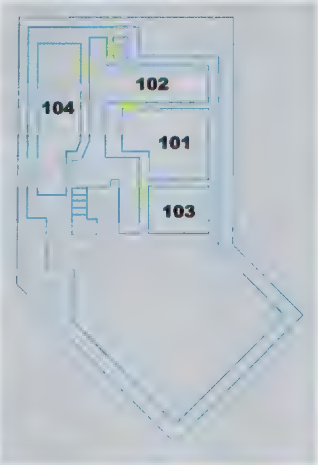
© CAPCOM CO.,LTD.2003 ALL RIGHTS RESERVED

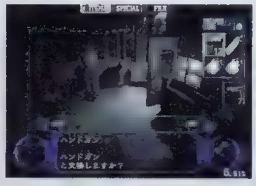
巢窟 THE HIVE 医院3F

游戏开始时，玩家会在医院3F的病房里，在房间内可以找到医院的地图。离开房间时，一名医生会进来告诉大家自己去寻找逃生的方法。离开病房后，前往103，在病床上的看护士日记中，可以得知敌人相当喜欢血。当调查储物柜时，入口就会出现一名全身水蛭的敌人。这一话中的所有武器，对于这类敌人都不能发挥作用，即使取得储物柜中的手枪，也可说毫无意义，因此玩家应马上逃离房间。



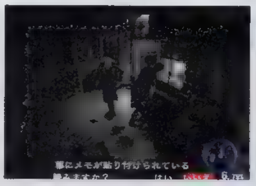
在103中引发敌人出现的事件后，再次前往104，这时就会出现剧情。剧情经过后，玩家就可以越过隔开房间两面的障碍物，在房间内部可以取得这一关中逃生必备的道具——“输血包”。只要那类水蛭敌人出现后，使用输血包，它就会马上停止攻击，冲向输血包的所在地，可以缓解一时之急。另外在房间入口旁边，可以取得补修工事笔记。得知可以从地下通往下水道逃走。

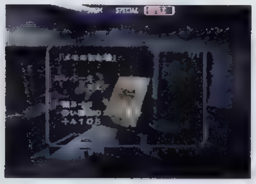


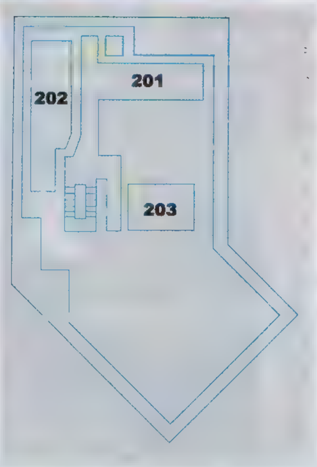


巢窟 THE HIVE 医院2F

当发生了104的剧情后，走廊的升降机就会恢复正常运作，只要利用升降机就可以到达其他层。到达2F后，前往202，检查药箱，就可以找到药品号码的传言单。在本关中即使体力全满，也极可能一下子陷入DANGER状态。要留意检查药箱时，会突然弹出两只水蛭向玩家攻击。这个药品号码的传言单，可说是这一关的关键，若忘记了读取它的内容，以后就会相当麻烦。同时在202中可以取得3个输血包，如手上的输血包不足记住马上补充。得到“药品号码的传言单”的内容后，就可以马上离开医院2F。



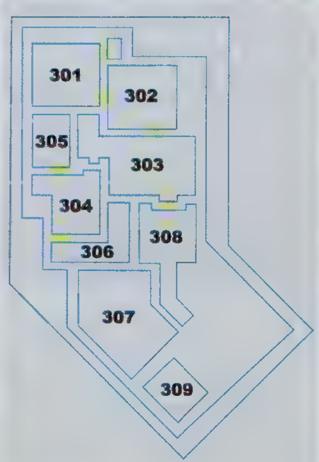




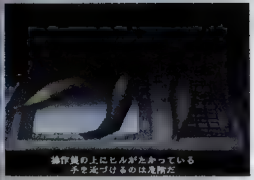
巢窟 THE HIVE 医院1F

在游戏开始初期，由于医院内的部分铁闸关上，1F被分为两个部分。一边是可从2F的楼梯进入的，另一边就是只可从升降机处前往的。这时先利用升降机前往1F，前往302后，就可以在桌上得到“MEMO的断片”（メモの切れ端），里面记载着解除通往地下二楼的必须密码的解决方法。由于会根据角色不同而有所改动，在此玩家必须取得才能继续前进。

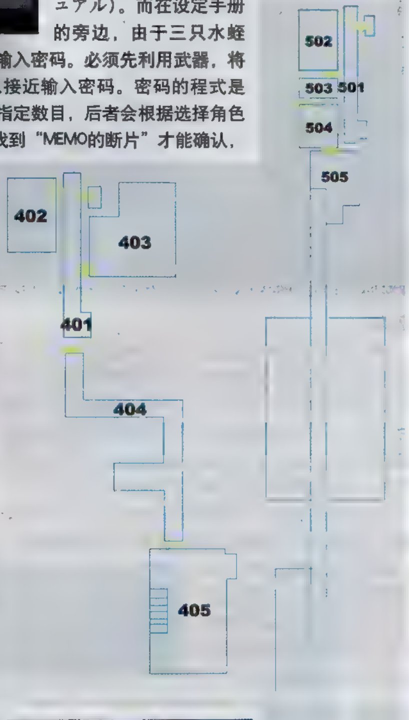
得到“MEMO的断片”后，回到2F再从楼梯前往1F。如在之前尚未取得地图，可以在304中找到。进入305，就可以开动1F电闸的电源。前往307，进入房间时会发现有一名倒在仪器上的医生，在靠近他的位置进行调查，会发现LEVEL 1 CARD KEY。回到304后，打开电闸，就可以前往电梯，向地下一楼进发。

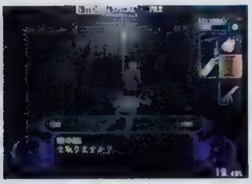


巢窟 THE HIVE 地下1F

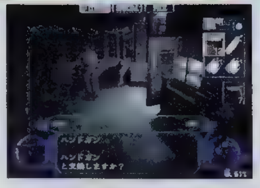


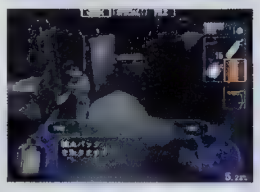
到达地下1F后，玩家就可以利用之前得到的LEVEL 1 CARD KEY打开通道尽头的门。前往405，可以取得这一关另一件关键道具——“锁之键”。之后前往403的EV管理室，玩家可以在房间内发现到“设定手册”（设定マキュアル）。而在设定手册的旁边，由于三只水蛭在操作盘之上，因此不能输入密码。必须先利用武器，将它们打下来，然后就可以接近输入密码。密码的程式是“红色药品”的号码加上指定数目，后者会根据选择角色的不同而改变，必须事先找到“MEMO的断片”才能确认，若未取得就要先回到302找回。至于前面的“红色药品”，就是指“药品CODE的传言单”（药品コードの传言单）中，第二页排行第四的药品，号码是“1210”。输入正确密码后，就可以利用升降机前往地下2F，进入这一话的最后部分。由于厂商CAPCOM有攻略进度限制的关系，笔者不能将详细内容告诉各位，总之与前一关的首领战一样，要充分利用周围的事物和敌人的弱点，祝各位顺利完成。





输血包的用途





在“THE HIVE”这一话中，玩家会一直受到一种全身沾满水蛭的敌人的追击。无论任何武器，对于这名敌人都不能产生任何作用，就算是手枪连发多少次，都同样只会使它暂停进攻不足一秒种的时间，武器只有当同伴被捕进行救援的时候才稍有点作用。再加上他威力惊人，轻轻一击甚至就可以让玩家受到重大的伤害，实在是相当危险的敌人。不过其实玩家可以不费吹灰之力，使这类敌人不能袭击我方成员！那就是使用这一话中首次出现的道具——“输血包”。

从医院3F找到的“看护士的日记”中，玩家可以知道原来这类敌人特别喜欢血。只要玩家使用输血包，他就会马上无视任何东西，冲到地上舔食鲜血，一段时间之内都不会袭击我方成员。而在这一话的最后部分，若有输血包的话，还可以轻易将它打败。只要能够活用输血包，要达成“NO DAMAGE”的把握性也将大大提高。

巢窟篇道具一览表

ROOM	[illegible]	[illegible]
ROOM	[illegible]	[illegible]
ROOM	[illegible]	[illegible]
ROOM	201	急救喷雾
ROOM	[illegible]	[illegible]
ROOM	[illegible]	[illegible]
ROOM	[illegible]	[illegible]
ROOM	[illegible]	[illegible]
ROOM	[illegible]	绿色药草、红色药草x2
ROOM	[illegible]	铁水管、地图
ROOM	[illegible]	连射手枪（20发）、大闸电源
ROOM	[illegible]	地拖、红色药草、手枪子弹15发（第三格LOCKER有丧尸）、手枪弹匣15发（ALYSSA专用）
ROOM	[illegible]	蓝色药草、急救喷雾、LEVEL 1 CARD KEY
ROOM	[illegible]	绿色药草
ROOM	[illegible]	止血剂、SAVE POINT
ROOM	[illegible]	蓝色药草
ROOM	[illegible]	地拖、SAVE POINT、急救喷雾
ROOM	[illegible]	[illegible]
ROOM	404	红色药草、铁棒
ROOM	405	绿色药草、锁之键
ROOM	[illegible]	关于卡的MEMO、松叶杖
ROOM	502	研究者的日记、调查依赖书、输血包
ROOM	503	止血剂、调节温度
ROOM	504	LEVEL 2 CARD KEY
ROOM	505	绿色药草、急救喷雾、手枪子弹20发

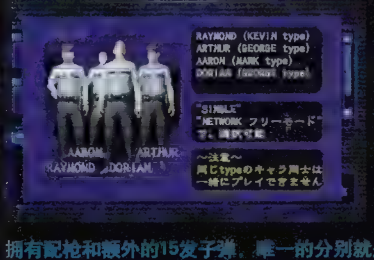
隐藏角色

每当玩家完成一次游戏，积分就会逐渐增加。利用这些积分，就可以在COLLECTION中换取各种不同的要素，包括了游戏中的动画、设定图片、音乐以及新的角色造型等。本次将会为各位介绍NO.12和NO.14两种角色造型。

NO.12 BOB

第一章的“OUTBREAK”开始时出现的NPC角色，是其中一名主角MARK的好友。BOB的所有招式与动作，都与MARK相同，当然操作方式也一模一样。需要注意一点，使用BOB开始游戏有一个需要注意的难点，那就是一开始BOB已经陷入“DANGER”状态，唯一的好处就是开始时拥有自己的配枪和额外的10发子弹。

NO.14 警员四人组



NO.14的造型包括了四名在“OUTBREAK”中登场的警员，第一名是RAYMOND，该角色其实整体与KEVIN一样，开始时也配备有KEVIN专用的45自动手枪，另外还有30发手枪子弹。第二名是ARTHUR，角色类型与GEORGE相同，开始时额外拥有一棵绿色药草。第三名是AARON，属于MARK的类型，与BOB相似，开始时同样拥有配枪和额外的15发子弹，唯一的分别就是开始时AARON不会像BOB一样负伤。最后一名就是DORIAN，与ARTHUR同样属于GEORGE的类型，不过开始时拥有的道具是红色药草而不是绿色药草。

© CAPCOM CO.,LTD 2003 ALL RIGHTS RESERVED.

巢窟 THE HIVE 地下2F

在地下1F的403室输入通往地下2F的升降机保安密码后，就可以利用升降机前往地下2F。在这一层中，将要连续打倒两只在“THE HIVE”中登场的敌方首领级角色，它们分别是由游戏开始已经追着玩家袭击，而且刀枪不入，不论使用这一话中的任何武器对它攻击，最多也只能令它暂时停止活动的“LEECH MAN”。另一个首领就是主角从地下水路逃走时所遇上的巨大水蛭“GAINT LEECH”。

到达地下2F后，前往502，就会发现研究者的日记和调查依赖书，从上面的记述，可以得知游戏中登场的奇怪水蛭的唯一弱点就是怕热。

LEECH MAN战

503与504是一个细菌的培育室，利用503中调节温度装置，就可以改变504中的温度。这是唯一打败由游戏开始一直追着玩家不放的LEECH MAN的机会。同时为了继续前进，玩家还必须将LEECH MAN打败取得他身上的LEVEL 2 CARD KEY。

对付LEECH MAN的方法其实相当简单，也可以说只有三个步骤，不过若要保证成功，就必须携带道具“血包”。首先进入504，然后尝试开枪吸引LEECH MAN出现。成功后，LEECH MAN就会在503的通风口出现。由于两个房间被门所隔开，因此LEECH MAN不能马上攻击玩家。玩家可以先开门前往503，然后马上退回504，引诱LEECH MAN追来。在504中使用“血包”后，再回到503，让LEECH MAN进入504内。跟着利用503中的调节温度装置，将温度设定为“高温”，就可以将LEECH MAN打倒。

有一点是必须注意的，那就是操作503的调节温度装置时，所有生还者都必须在504之外，否则就会出现504中还有人而不能操作的文字显示。

将LEECH MAN打败后，进入504调查，就会发现地上的CARD KEY。不过由于温度太高，所以不能拾起来。玩家必须再次利用调节温度装置，将温度设定为“低温”。这时再调查CARD KEY，就可以进行回收了。在打败LEECH MAN取得CARD KEY后，EASY MODE和NORMAL MODE的剧情是有分别的。在EASY MODE中LEECH MAN被打败后，就会一直倒在地上停止活动。但在NORMAL MODE中，取回CARD KEY后不久，就会出现LEECH MAN再次活动的剧情。

利用打败LEECH MAN取得的LEVEL 2 CARD KEY，玩家就可以打开501被锁上的门，通往505。调查小艇后，会发现它被铁链锁住，不能开动。要打开这个锁，唯一的方法就是利用405中取得的专用锁匙。将锁解开后，就可以乘坐小艇离开。在这之前最好首先回收505内的子弹和回复道具。

敌人介绍

LEECH MAN

在“THE HIVE”这一话开始后，调查103中的储物柜，回收手枪后，LEECH MAN就会在入口前的通风口出现，挡着玩家离开的通道，之后还会一直追着玩家进行攻击。与前两话出现的敌人最大的分别，那就是LEECH MAN是“不死身”，不论玩家使用任何武器，都不能将他打败。不过只要利用它嗜血的特性，就可以利用道具“血包”分散它的注意力，而轻易逃脱。它的唯一弱点是“怕热”，不过在“THE HIVE”中，不要说与“热”有关的武器，就连打火机这种道具都没有出现，只有在地下2F利用503的温度调节装置，才能将它打败。它除了会使用接近攻击以外，最特别的就是利用可伸长缩短的手向玩家作远距离攻击。

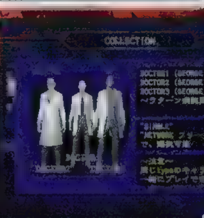
GAINT LEECH

打败LEECH MAN，取得LEVEL 2 CARD KEY，开动505中的小艇后，就会出现这一话的最后首领“GAINT LEECH”。它体形巨大，主要攻击方式分为三种，除了接近玩家时利用身体对玩家进行撞击以外，还会在水里下伸出触手进行袭击，并且能向天上喷出毒液作远距离攻击。

隐藏角色

NO.20 医生三人组

在玩家完成……后，就会增加隐藏角色NO.20这一项，这次增加的角色是三名医生，在操作方面，其实三人的所有行动与GEORGE可说没有任何分别，不过利用这三名角色开始游戏，与以前介绍过的隐藏角色一样，在登场时都会多装备一件道具，分别是急救喷雾(DOCTOR 1)、解毒剂(DOCTOR 2)与止血剂(DOCTOR 3)。三人的特殊能力也与GEORGE一样，可以调制药物。



因CAPCOM厂商的攻略进度限制，导致原本可以完结的该攻略只能以连载形式继续下去，特此致歉！

七人の侍 SEVEN SAMURAI 20XX

© SAMMY / Dimps Corporation 2004 © KUROSAWA PRODUCTION Inc. / Character concept by Moebius / Opening &Ending Theme Music by Ryuichi Sakamoto

由DIMPS CORPORATION开发的3D动作游戏《七人之侍20XX》已经推出了。游戏以未来世界为舞台，讲述人类与HUMANOID（人形机械生命体）的激战，为了抵抗拥有超能力的HUMANOID，人们找来了一帮“侍”。这期一次性给大家送上通关攻略，同时公开通关后稳藏模式！

●SAMMY●1月8日●ACT●1人玩●DVD-ROM●记忆容量115 KB
●6800日元●http://www.sammy.co.jp/japanese/product/game/

七人之侍20XX
Text：冈之使者 Design：MW

一期通关攻略！隐藏模式公开！

【游戏系统】

基本操作

左摇杆	移动
□	攻击
△	防御
X	跳跃（紧按向前打空翻）
L1＋R1	发动二刀流模式
L2	修正视点
R3	显示地图
START	暂停游戏
SELECT	选单画面

画面说明

1.体力值　2.防御点数
3.连杀时限　4.连续攻击值
5.首领体力值　6.首领防御值

游戏流程

各章开始
↓
播放过场动画
↓
战斗／移动／发生事件
↓
成绩画面／弱点补助画面
↓
储存画面
↓
开始下一章

指令解说

暂停画面：

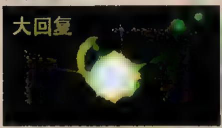
ゲームに戻る	回到游戏
ゲームを終了する	结束游戏
ムービーをスキップする	略过影片

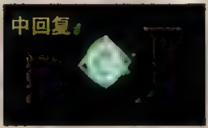
GAME OVER画面：

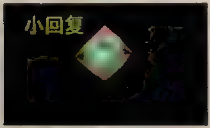
コンティニュー	继续游戏
タイトル画面に戻る	回到标题画面

回复道具

击倒敌人时会有一定几率掉下一些体力回复道具，也可以在地图上的特定位置找到回复道具。回复道具分为大、中、小三种，分别代表不同的回复量。







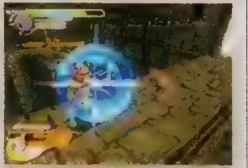
【战斗系统】

JUST ATTACK

当左摇杆向着敌人的方向时按下攻击键，而且在敌人在发动距离内的话，主角会冲向敌人使出JUST ATTACK，一般敌人不能防御这种攻击。成功击中敌人，可回复少量连杀时间。

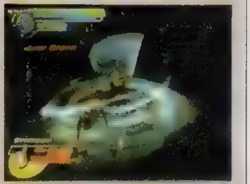
JUST GUARD

趁敌人攻击的瞬间按防御键，会造成JUST GUARD效果，产生反击机会。成功使出JUST GUARD，可回复所有的连杀时间。



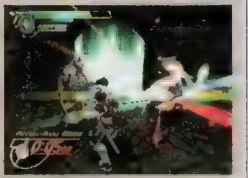
JUST STEP

在敌人攻击的瞬间，把左摇杆拉向敌人的方向按跳跃键，主角会立刻闪到敌人背后，产生反击机会。成功使出JUST STEP，可回复少量的连杀时间。



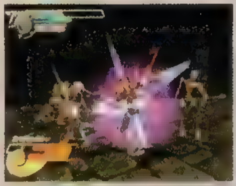
二刀流

连杀时限储满100%时按下L1+R1，主角会拔出另一把剑，发动二刀流模式，这时主角的攻击速度和威力倍增，同时左下角会显示一个时间倒数。直至时间倒数完毕，连杀时限便会变为0%，需要经过一段时间，待连杀时限回复至100%，才可再次发动二刀流。成功使用JUST ATTACK和JUST STEP均会回复少量连杀时间，发动JUST GUARD成功则可回复所有的连杀时间。



BREAK

敌我双方同时发动攻击，威力较强的一方会让弱方陷入无防备状态，这种状态称为BREAK。敌人BREAK时是追击的好机会。



强力攻击

STEP中按紧攻击键、发动二刀流时拉下左摇杆+紧按攻击键，或者输入特定指令就可发动强力攻击。强力攻击能够一击破坏敌人的防御姿势。

HIT COUNTER

连续攻击敌人，画面会立刻显示出连续攻击的数字，随着连续攻击数的增加，会出现KENGOH、SHIHAN、GOKENIN等各种赞赏玩家的称号。

BOSS战

与BOSS级敌人交战时，会限制在指定范围内进行困兽斗。BOSS的体力值和防御值显示在画面的右下方，BOSS防御时向他攻击，可减少他的防御值，直到防御值降至0，BOSS就会露出俗称“GUARD BREAK”的情况，趁着这个时间攻击便可减少BOSS的体力。

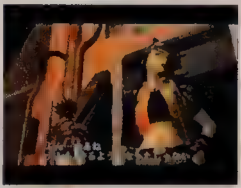
【爆机攻略开始】

【序章　燃え落ちて月】

都市中发生了严重的火灾，市民们慌忙地逃跑，在火焰中出现持剑的机械人，这时主角纳图（ナト）挺身而出！一开始的敌人很弱，正好让玩家熟悉操作系统。玩家应不断使用二刀流狂斩敌人，当连杀时限回复到100%就马上发动技能，这才是最有效的杀敌方法。

消灭敌人后，进入绿色箭头指示的通道（绿色箭头表示正确的道通），红发机械人——撒古斯（ゼクス）出现并袭击市民，主角拔剑阻止，随即进入BOSS战。撒古斯的攻击方法很单调，只懂得挥拳和向前冲撞，当他举手准备攻击时，连按×键发动STEP远离他，等他挥拳后再按STEP向前攻击，或者不断STEP到他背后进行攻击。

击败撒古斯后，纳图斩伤了他的腰部，撒古斯马上负伤逃走。随后又出现一大群敌人，其中有一些会跳的敌人（比持剑步兵稍强）。进入下一个地方，还有大量步兵在等待着。接着来到一条窄道，发现前面有火焰逐渐逼近，火焰中还不断走出敌人。由于接触火焰会减去体力，所以玩家要往下移动，远离火焰以及消灭敌人，在尽头处有一名少年打开通风口，主角利用通风口逃离了火场。



爬出通风口，发现刚才被撒古斯追击的四个市民，看来他们很需要纳图的力量。众人谈了几句，接着又有敌人出现了。

歼灭敌人，走出露台，看见祖迪（ジョディ）正陷于苦战，身为男子汉的纳图马上拔刀相助。敌人是一台巨型机械人和一班“杂碎”，那台机械人很容易对付，当玩家移近它时，它会挥手准备攻击，这时往后连续STEP，躲开攻击后STEP向前反击。战斗结束，序章也在此完结了。

【第一章　希望という名の桥】

第一章在地下隧道开始，向前走会出现敌人，消灭敌人后进入箭头方向的道路。过桥时出现持枪的敌人，建议优先解决它们，□键和△键一起按下可以在攻击的同时防御敌人的子弹。过桥后再消灭另一批敌人，到达一个市镇，在此看见一位年老的侍——勘兵卫和逃亡的4人。

不久又出现敌人，敌人以狼人为主，只有接近时才可看见他们的形态，尽快发动二刀流解决他们吧！

跟着箭头前进，看见勘兵卫守护着4人，说了几句又出现狼人群。歼灭狼人群，与勘兵卫对话后，进入天桥部分，在这里不需要杀敌也可以直接进入下一个场景，跑进有箭头的地方就可以了。

沿着大路一边走一边打，经过喷水池后，出现一位“帽脸”杀手，也紧接着进入BOSS战。帽面杀手懂得防御和隐形，不过隐形后仍可看见他的位置，不管他防御还是隐形，紧追着他狂斩就可以击败他了。

战斗结束后，帽面杀手撤退。进入下一个场景，勘兵卫正与敌人对峙，同样不需要杀敌，直接向前突破，追上勘兵卫时，桥开始断下，幸好勘兵卫救起了纳图。第一章结束。

【第二章　底边に生まれし美学】

大伙们在酒吧开会，现在的目的是要找齐七位侍。除了纳图和勘兵卫，还剩五位。这时可以与其他人谈话，离开酒吧，按R3（按下右摇杆）查看地图并确认位置，转左进入居住区，再转左直接到达废料工场，在这里遇见一位白发忍者——达祖马（タツマ）。

达祖马离开，出现一个以路牌为武器的大叔，进入BOSS战，采用一般的BOSS战战术，看见他准备攻击时按×键发动STEP向后回避，回避后再STEP向前反击。

击倒大叔后，跟着箭头方向前进，沿中同样不需要杀敌。直接进入工场，再遇见达祖马，少女希娜达（ヒナタ）和勘兵卫阻止了二人开战，并告诉达祖马他们正在招集七人之侍的事情。达祖马接受了邀请，但说要给他一点时间，随后便离开了。

进入工场内部，一边杀敌一边前进，通过运输带，到达一个圆形场景并遭遇敌人。去到工场外围的走廊，发现达祖马被一位穿黄色中国服的人困在电网，与中国服的男人交战时，只要不断地追砍他便可获胜。

达祖马说这家伙虏走了他的妹妹，两人走出工场外围时，BOSS冲出来作最后一击，结果被达祖马投出了工场外。众人前往欢乐街，第二章结束。

【第三章　祭りに散った恋の樱】

在中华街的十字路口开始，进入箭头方向，遇见一位黑衣女子，一直跟着箭头方向前进，不断消灭黑邦份子。去到一个像街市的地方，可以跟很多人谈话，在深处进入箭头，来到高挂着“天王大戏”招牌的地方，继续前进杀敌。进入酒吧，看见一位耍枪的大鼻矮人——奥查（オッチャン）。从奥查得知黑邦首领罗兹（ロージ）在赌场。

返回天王大戏招牌的路（不要上酒吧2楼）；发现绿色箭头，经过一间类似“七十一便利店”的地方，发现一位白衣男。进入白衣男站着的小巷，发现祖迪，继续往深处进发，来到赌场，在赌场门口遭到一位曲棍球员打扮的BOSS袭击，BOSS会在周围滑行，并会在地上放火，只要小心不踏中火炎，不断追打BOSS就可以轻松获胜。

进入赌场，在深处发现黑邦巢穴，边走边杀敌，在最尽头处发现黑社会的头目罗兹，罗兹解开了钥匙扣后，以身体撞破墙逃跑。经过赌场回到碰见祖迪的路，奥查带纳图去另一条街，同时出现穿唐装的敌人，一路杀进去，走出红灯照着的门口，出现大群狼人。经过洗手间，继续砍杀狼人，进入一间中国风格的建筑物，里面有大量穿唐装敌人，全灭后进入继续深处，遇到一位放飞标和回力镖的BOSS，用STEP避过飞标后追砍他。

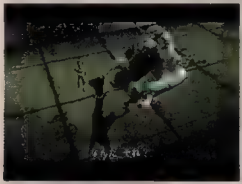
接着在上层发现黑衣女子，对话后一位老人持刀杀了进来，纳图踢倒他后，老人给自己注射了一些化学物，接着变成怪物。进入BOSS战，这个BOSS比以往的强，STEP到BOSS背后砍他吧！

与黑衣女子来到赌场，达祖马出现，赌场接着发生大爆炸。回“天王大戏”的招牌前，遇到一位穿着绿色衣服的吉他手，接着有一段支线剧情，进入日本街的尽头找一位阴阳师，他会开动轰天丸，接着进入BOSS战。交战时不要站在BOSS的前方，先破坏两旁车轮和面具，最后破坏正中央的武士头，战胜后便会打开开始地点的门。

在开始地点查看地图，向地图上方的路走，进入尽头的建筑物，并乘坐电梯找到黑衣女子。对话中有一位小丑出现，然后主角返回大堂与罗兹决斗，结果两人打到筋疲力尽，随后小丑胁持着黑衣女子——沙娜（サラァ），再次出现另一只怪物，战胜后小丑把注射化学物注入沙娜身体，沙娜变成了怪物，她利用仅存的意识杀死小丑，最后罗兹解决了沙娜，第三章结束。

【第四章　汚れた纯白】

众人在饭店召开作战会议，这时迪古（ディック）登场。离开饭店，纳图跟着一位可疑人物进入地下水道。在下水道，第一章出现过的帽脸杀手飞过，下水道内有大量敌人，沿途遇见奥查，继续杀敌前进。要注意有一种灰色的胖子敌人，他们会变成滚球撞击玩家，必需在攻击的同时使用防御。



在下水道深处发现一个乘着飞行椅的博士，继续前进遇到帽脸杀手。接着又需要打一轮杂卒，不久又在水道内撞见帽脸杀手，击倒他后，进入下一个地方看见白衣人和奥查。纳图正想拔剑攻击白衣人时，祖迪忽然出现阻止，第四章结束。

【第五章　路なき荒野に吠え】

纳图、奥查通过下水道，在荒野会合罗兹，但眼前却出现4人挡路，纳图叫大家先去村庄，这些敌人由他对付。先与貌似蜘蛛侠的斧头人决战，斧头人并不容易对付，他会飞出斧头攻击，也会使用斧头在近距离攻击，应先保持一定距离，引诱他投出斧头，用STEP躲开斧头并闪到他旁边

攻击。

接着看见马田（マティ）被大群的步兵追击，主角挺身而出对付杂卒，敌人有一种拿着三叉戟的女性机械人，接近时会挥戟攻击，当她攻击时就要准备按下防御键。随后一位黑色翅膀的炽天使出现，她用一种力量令主角无力化，这时达祖马来到，黑炽天使也带领着其他人马撤退。

进入一条废墟的通道，出现刚才与斧头人一起的两名男子，进入BOSS战，两名男子踩着滚轴鞋以高速移动，追着他们砍，没有什么难度。

接着看见勘兵卫陷于苦战，转由纳图交战，这BOSS懂得使用异空间术，平常会将身体变成影子藏在地底，不断透过异空间伸出触手攻击。需不断回避触手，发动二刀流斩BOSS的影子削减他防御值，耗尽了他的防御值后，身体便会露出地面，可直接伤害本体。第五章结束。

【第六章　正义は己がために】

通过吊桥到达村庄，发现村庄内空无一人，达祖马敲响警钟，假装有敌人出现，引村民出来。事件过后，进入村内的两间屋，分别与奥查、希娜达等人谈话，在广场见达祖马做旗帜，勘兵卫与村民在谈话。查看地图，走出地图右方的门，看见罗兹正在训练村民，从罗兹旁边的路走上山道，沿途会出现一些敌人。

跑出山道，看见亚鲁（アル）与村民争一条裙子，过一会会出现一位手持毛娃娃的男子。进入BOSS战，一开始BOSS抱着毛娃娃，不断砍他直到他没有防御，毛娃娃会飞上男子的头上，注意这时男子是无敌的，要斩击毛娃娃才可以减去BOSS的体力。近身攻击不能伤害毛娃娃，应保持一定距离，用JUST ATTACK冲上去攻击，攻击后马上发动STEP后退，再用JUST ATTACK攻击，重复这些动作便可以打败他。

希娜达的服装是天子之裙，老婆婆说希娜达是村的天子。众人回村开会，第六章结束。

【第七章　活かすこと　杀すこと】

纳图与奥查在回程时，见一位机械剑士坐在高塔上，这时撒古斯出现，用力撞破地面，纳图眼看快要掉下之前，奥查说先回宿场。纳图掉下了地下遗迹，进入遗迹遇到撒古斯，用序章的方法击倒他。

经过山道，来到阿拉伯风格的遗迹小镇——战士之街，在镇的市场逛逛，遇到一位白发剑仙，他认识主角的师傅武藏。跟剑仙进入小巷，出现狼人和曲棍球人，歼灭敌人，进入遗迹内见到剑仙，跟着剑仙走，继续杀敌，途中很多胖子敌人。

进入最深处的斗技场，看见一位女剑士，随后又出现一位金衣男子，他对着女剑士念经，以至女剑士很痛苦，纳图站出来，但却被男子的力量压倒。

男子离开后，女剑士与纳图同行，遇见祖迪后发现受重伤的奥查，第七章结束。

【第八章　悪意なき罪を问う】

主角带着女剑士和奥查回村，村内发生骚动，村民捉到了一个敌兵，盘问敌兵得知敌人的巢穴在溪谷深处。众人马上杀进溪谷的砦，途中主角和同伴被机关分开了，随即出现了大批敌人，打败敌人后走上升降机，沿途还要不断消灭敌人，在升降机降下时，有一种紫色武士，战斗力很强，需要逐一击破。

接下来去到胶囊室，敌人从胶囊里爆出来，边走边打，直至去到最深处，与改造成巨大身躯的撒古斯交战，撒古斯除了会使用拳击之外，正面和背脊也会伸出尖刺攻击，所以应该STEP到撒古斯的左右两边攻击。最后主角斩下了撒古斯的头。

击倒撒古斯后，接着便要对付一些杂兵，进入另一房间，遇见坐飞行椅的博士，他放出冰火人对付纳图，进入BOSS战，冰火人会在地上放出火炎，近距离时会用格斗攻击，发动STEP躲开火炎，接近他时配合防御一起攻击。

交战后城堡塌下，达祖马为救迪古，被埋在城里。主角等人出城，见乘坐飞行椅的博士带着撒古斯的头离开，第八章结束。

【第九章　决战！死して道を求む者へ】

埋葬了达祖马后，看见敌军的骑兵队正准备杀入村，纳图马上去北之林道阻挡敌兵，这时要不断砍杀敌兵。消灭第一班敌兵后，骑兵队便出现了，玩家要尽量阻止骑兵通过。击退敌兵后返回村庄，在村口碰见罗兹，他说有几个敌兵漏了进村，纳图入村大举弑杀，里面的敌人都是步兵和曲棍球兵。

歼灭敌人后，走进有绿色箭头的村口，确认女剑士的战况后回村，又出现大批敌人，敌人以枪兵和狼人为主。前往奥查的门口确认战况，再回村打倒最后一批敌人，这次的敌人数量非常多，而且都是以战斗力很强的紫武士和三叉戟女剑士为主，千万不可被包围，应拉开敌人逐个击破，攻击时也要使用防御，没有二刀流时发动STEP远离敌人。消灭敌人后，紧接着要打一个炸弹兵和大量胖子，因此要在事前保存体力。

消灭所有敌人后，走上有回复道具的山道，这里都被士兵占据了。最后由于敌人太多，奥查自爆炸死全部敌人。进入山谷深处，遇到黑炽天使侧近的三个BOSS，三个BOSS一起上，应专心攻击其中一个，逐一击破他们，建议先打羊头BOSS，然后砍杀其余的两名。

走到山谷最深处，黑炽天使出现，立即进入BOSS战。她平时会在空中飞行，一段时间后会着地，并放出黑羽毛攻击，玩家应跟着她移动，当她着地时马上接近，并按防御键挡开黑羽毛，再进行反击。战胜后埋葬了奥查，第九章结束。

【最终章　人が人であるため……】

纳图与女剑士进入圣域，立刻出现了BOSS，这个BOSS十分狡猾，会把自己隐匿起来，偶尔还会伸出尾巴攻击。每次他出现前，玩家需要按下防御，直到BOSS露出本身再进行反击。向前走乘坐升降机，女剑士好像对圣域有些记忆，途中再次遇到先前的羊角BOSS。

进入图书馆，对话后走上女剑士前方的升降机，再乘另一台升降机时，女剑士离开了主角。纳图独个儿前进，遇到白发机械剑士，对付他没有什么特别技巧，不断连砍，看准时机按防御挡住攻击。

进入下一个场景，眼前出现飞行椅博士，他为撒古斯制造了一个身体，撒古斯变成了巨型怪物。这个形态的撒古斯很容易对付，首先不要逗留在BOSS正前方，移到左右两边攻击手部，当手部受一定程度伤害，BOSS的头会落下，接着应马上攻击头部，耗掉BOSS的防御值，然后BOSS会爬起来，直接攻击左右手就可以伤害BOSS。

接着与最终BOSS金衣男子决战，BOSS的第一型态很容易对付，不断连斩追打，看准时机就防御。BOSS第二型态变成了一只单片翼天使，BOSS平时在空中，用防御抵挡BOSS放出的针刺，不久BOSS的紫色丝带会落下，这时应立刻走近攻击丝带，砍丝带可扣防御值，防御值降至0时，BOSS就会着地一段时间，攻击他胸前的红色勾玉便可以伤害他。

战胜后迎接通关画面，在通关画面中，纳图打败了黑炽天使，其他生还的侍和村民重建村庄。纳图只留下一把配剑在村庄，生死未卜。

【通关后稳藏要素】

欣赏完通关画面，看过评价画面后，会进入SAVE画面，把这个通关SAVE储存起来。返回标题画面，读取通关SAVE重新开始游戏（进行二周目），可继承主角通关时的能力，并且在二周目会增加一些特殊事件。

此外，标题画面会增加"SURVIVAL MODE"，这模式的内容与故事模式相同，但游戏中不会出现回复道具，而且不能储存进度，挑战玩家的极限！

爆机后稳藏要素：

●SURVIVAL MODE

●二周目追加事件

PS2

●●大攻略●●

●SQUARE・ENIX●12月18日●SLG●1人玩
●6800元●DVD–ROM●记忆容量36kb

FRONT MISSION 4

Text:秀吉 Design:Kennie

《前线任务4》超大型完全攻略+彻底研究

SQUARE ENIX的战略游戏名作《FRONT MISSION 4》终于推出了！新作中加入的LINK SYSTEM令游戏战略性大幅提高，而且可供玩家选择的机体配件也更加丰富，各位读者千万不要错过这款佳作啊！

FRONT MISSION 4

フロントミッション フォース

游戏系统重点讲解

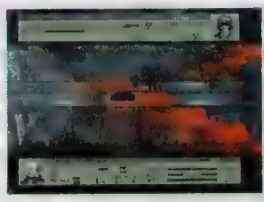
何谓AP?

在游戏中，作出移动或攻击等行动都需要使用到"AP"，一位角色的AP越多，在一个回合中可作出的行动便越多。尤其在连携攻击和防御时，AP的重要性就更加高。因此玩家应该积极地增加角色的AP值和回复AP的速度，这样有助提高战斗的效率。

移动用的AP

在移动时，每前进一格便会消耗一个AP，假如移动时消耗了大量AP，那么便会没有足够AP作出攻击，因此在移动之前还需要计算余下的AP是否能够作出攻击。

战斗用的AP



当角色进行攻击时，也同时要消耗AP，不过每种武器所消耗的AP值也不同，这一点也必须计算在内。而在进行连携攻击时，也需要消耗AP，因此最好为每位角色留下一定数量的AP以策万全。

初期十位角色的战斗类型

ELSA篇

ELSA	擅长近距离战的角色，喜欢使用机关枪和SHOTGUN，回避系和LINK系的SKILL十分充实。
ZEAD	同时拥有导弹和格斗能力的角色，他的EP PLUS SKILL可以使得EP的取得量增加。
HERMES	主要用作回复的角色，虽然攻击力不强，但在连携方面十分活跃。
LATONA	以格斗系的为主，单独行动时可利用EMP令敌机的行动停止。
BOSCH	装备了SENSOR PLUS能力的角色，经常在前线作战，因此可多学习提升回避力的SKILL。

DARRIL篇

DARRIL	适合接近战的角色，擅长格斗和近距离武器，属于站于最前线的种型。他时常会受到敌人的攻击，千万不要忘记为他装备上防御SKILL。
RENGES	爱用RIFLE来进行攻击，是队中的中坚份子，不过可以学习的SKILL并不多，好在有非常实用的技能"瞄准"。
CHAEFFER	回复系的要员，不过他在攻击方面作用不是很大，只要多学防御系SKILL便可。
LUIS	跟DARRIL同属近距离战的角色，能够跟DARRIL一起杀入敌阵。不过他没什么防御SKILL，但LINK系的SKILL却很多。
INES	懂得很多中远离用的SKILL，但主要武器却是格斗。

八种武器特性

机关枪(MG) 特有贯通效果的近距离战武器。射程和命中率两方面也很优秀，特点是随机地给予敌机各配件不同的损害。

SHOTGUN(SG) 将机关枪同样是近距离的主力武器，但属性是冲击的关系，所以在应用方面跟机关枪不同。而它的特点是会将损害平均地分配在机体所有部位上。

RIFLE(RF) 长距离而且命中率高的武器，配合上相应的SKILL可以一击破坏敌机的配件。

BAZOOKA(BZ) 拥有跟RIFLE同样距离的射程，不过命中率颇低。BAZOOKA同时持有冲击和炎热两种属性，能够对敌机造成极大的伤害。

GRENADE(GR) 适合中距离使用的范围武器，威力颇大，还可以攻击复数的机体，但效果范围内的自军部队同样会受到伤害。

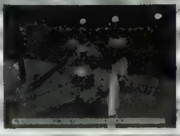
ROCKET(RK) 跟GR同样是范围用武器，但属性跟GR不同。

MISSILE(MS) 在可从超远距离攻击敌机，而且不会受到反击，是非常重要的武器。

格斗(ML) 攻击范围只有一格，必须配合SKILL、LINK使用才能发挥威力。

机体的四大类型

冲击型机体



这类型的机体主要负责冲锋陷阵，所以必须强化HP和回避能力，而使用的武器也以近距离用的机关枪和SHOTGUN为主，虽然攻击力不高，但却起到牵制敌人的作用。

狙击型机体

主要武器是RIFLE和BAZOOKA，可以在颇远的距离攻击敌人，而且破坏力强，是队中主要的攻击手。由于攻击距离远，所以在配件的调整上必须要以命中率为主。而进行长期战时，很容易出现弹药不足的情况，最好多准备一些回复弹药的道具。

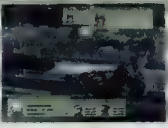
远距离战型机体

以射程极远的MISSILE来攻击敌人，可以在敌人毫无反击能力之下将其击破。不过MISSILE这类型武器的重量极重，需要配备上一些出力高的机身才可。由于远距离战机体无需在前线作战，所以可选择重量轻的手和脚来减低负荷。

格斗型机体

利用格斗给予敌人单一部位造成伤害的类型，由于经常需要在最前锋作战，所以需要HP超高的机身来提高耐久度。而格斗武器本身的重量极轻，可让机体多带一些回复道具，这可增强格斗型机体的能力。

连携(LINK)



连携的特点是可以在一次攻击中，连同多架自军的部队一起作战，发挥出超强的破坏力。但要角色作出连携，就必须在战前设定角色的连携对象，而连携分为"攻击连携"和"防守连携"两种。设定了"攻击连携"的两位角色，在向敌机作出攻击时，会一同攻击敌人。相反，设定了"防守连携"的二人，在受到攻击时就会一同反击。

EP及技能获得

在过版时，每位角色会视在战斗中的贡献而获得一定数目的EP。利用这些EP，角色们可以学习到新的技能，只要将这些技能装备到角色身上，那么在战斗中便会随机地使出。此外，玩家还可以利用EP来提升电脑系统，让角色学习到更多的新技能。

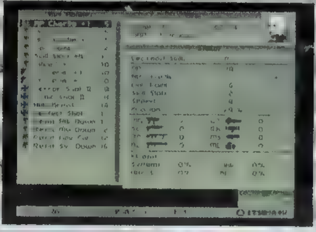
ELSA篇六位角色能力完全分析

ELSA　类型：近距离射击型

优点 ELSA能够灵活地运用MG和SG两种武器，配合上“Switch”和“Speed”等技能，在近距离战中可以造成很强的破坏力。此外，ELSA本身的回避能力也很强，可在前线作为盾牌之用。另外，ELSA本身也有不少Link Point，很适合成为攻击的起点。

缺点 ELSA的缺点是没有足够的AP和AP CHARGE，在游戏的后段一定要靠电脑软件为她弥补这方面的缺点。

建议 ELSA的近距离射击能力可说是12位角色中最强的一位，为了弥补AP的不足，玩家不妨让她双手分别持有MG和SG，再配合“Switch II”出击。但假如玩家想加强队中的回复能力，也可以让ELSA配备Repair配件，左手持盾作为前卫，放弃“Switch”技能，改学所有“Speed”系的技能来增强攻击力。

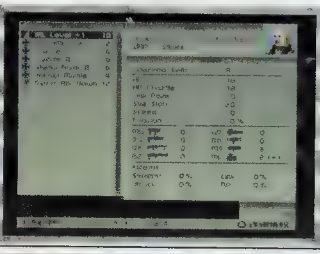


Zead　类型：远距离射击型

优点 Zead是一位很强的角色，他拥有比别人多的AP和AP CHARGE，能够在一回合里作出多次攻击，很配合其他队友的LINK。Zead擅长远距离导弹攻击及格斗攻击，前者可以对敌军造成很大伤害，后者则可作自卫之用。

缺点 虽然Zead拥有大量AP，不过SKILL SLOT和LINK POINT却少得可怜，很多有用的技能也装备不到。

建议 笔者建议Zead选用导弹和BZ为主力武器，原因是导弹虽然射程远，但不能作为反击之用，尽管有如何多的AP也是枉然。而格斗武器需要在前线方可发挥效果，跟其导弹的用途格格不入。不过Zead并没有使用BZ熟练度，一定要以软件补强。

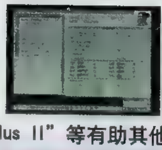


Hermes　类型：回复型

优点 Hermes拥有很多回复系的技能，在回复方面有很多的贡献。他擅长使用MG作攻击，在进行回复后还能够以LINK进行攻击。另外，他的SKILL SLOT非常多，能同时装备大量实用的SKILL。

缺点 LINK POINT少，SPEED慢是Hermes的缺点。但身为主力的回复人员，尽管有这类型的缺点问题也不大，是一位颇平衡的角色。

建议 由于Hermes大多数时间也是在后方作支援，所以机体可选用一些出力大、回避率低的机体。不过MG的射程不算长，如果能假用BZ或PF等中距离武器会更有效率。此外，应该尽快学习”AP Bonus II”和“Hit Plus II”等有助其他队员的技能。

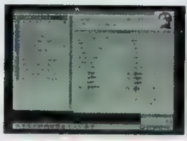


Latona　类型：格斗型

优点 Latona擅长近距离使用格斗攻击，而且拥有不少格斗系的技能，能够给予敌军极大的损害。另外，Latona的回避能力也很高，在前线可以作为挡箭牌之用。

缺点 Latona的AP和AP CHARGE并不多，虽然只是使用格斗攻击，在游戏的中、后段会感到很吃力。另外，Latona能学到的格斗技能并不全面，未能将格斗的精髓出来。

建议 首先要强化的肯定是AP和AP CHARGE两方面，另外还需学习“Double Punch”、“Double Assault”及“Charge”等技能，否则很难对敌机造成极大的破坏。

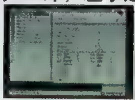


Bosch　类型：近距离射击型

优点 Bosch是天生的防御天才，他不旦拥有极高的回率能力，而且全部也是防御系的技能，好像“Defense”、“Defend Body”、“Block DMG”等等，只要将他放在最前线就可以挡下敌人的全部攻击。

缺点 SKILL SLOT少是Bosch致命的缺点，玩家一定要想办法强化他这方面的能力。另外，AP、LP和攻击力也有待改善。

建议 为了进一步提升Bosch的回避能力，玩家一定选用一些增加Eva的脚部。另外除了MG外，左手还可以装备上一个盾，加强机体的防御能力。在学习SKILL方面，应以“Block DMG 50”、“Escape”和“Feint”等防御技能。

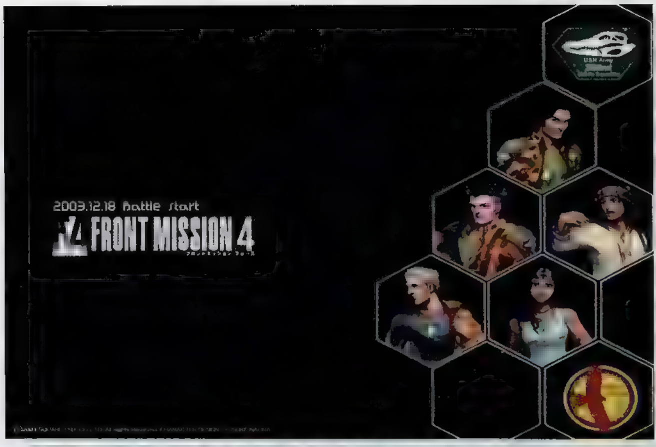


Beck　类型：远距离射击型

优点 非常擅长用导弹攻击敌人，而且有很多减轻AP消耗的技能及增加移动力的技能，对战斗有很大的帮助。另外Beck的SKILL SLOT也很多，另外配合上不同类型的技能混合地使用。

缺点 Beck的缺点是SPEED慢、回避率低，但身为后卫的他问题不会太大。而他的最大问题是除了导弹之外，便没有其他攻击的熟练度，必须通过软件来弥补。

建议 Beck和Zead有点重叠的感觉，只是所学习的SKILL上有所不同。在战斗中，“AP Cost −8”和“Boost”等技能也很有用，而装备上“Move”可间接地令机体重量减弱，有一定的使用价值。除了导弹之外，还可以为他装备上BZ，加强他在LINK方面的能力。



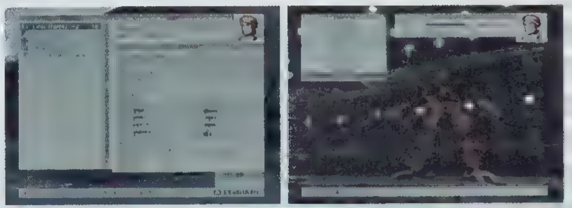
DARRIL篇六位角色能力完全分析

LUIS 类型：典型近距离射击型

优点 LUIS的类型跟ELSA非常相似，主要是拿着双枪在前线作线作出攻击。LUIS很多近距离射击的技巧，例如“Switch”和“Speed”等，可有效地提升破坏能力。另外他还具有“Chain Up”和“Skill up”等辅助系技能，这点是ELSA及不上的地方。

缺点 身为一位前线的成员，LUIS的缺点算是颇多。最致命的是AP和AP Charge能力极低，尽管有“Chain Up”和“Skill up”等辅助系技能也实在难以发挥。其次是他的回避很低，很容易便会被敌人击破。

建议 很明显首先必须提高AP和AP Charge两方面的能力，让他每回合的攻击次数增加。由于LUIS本身的Link Points很多，加上辅助性技能，他跟DARRIL二人可带动整个队伍作出攻击。为了解决回避低的问题，笔者提议不妨让他装上盾牌，用一支枪跟敌人作战。



INES 类型：远距离轰炸型

优点 INES的优点是AP和和AP Charge极多，跟LUIS正好相反。INES擅长远距离和中距离的武器，在支援上起到很大的作用。至于她的技能集中于攻击为主，可以让她一心一意地向敌人展开攻击。

缺点 INES的Link Points不多，只能参与队友发起的连锁，而自己却不能带动队友作出攻击。另外Speed和Evasion两方面的能力都很低，某些武器熟练度也只有2，在游戏最后并不足够应付敌人。

建议 INES所使用的武器最好是BZ+GR，由于她不适宜作近距离战，因此ML及其他近距离的技能可以暂时不学，集中发展远距离方面。由于装备上BZ+GR需要很重的负担，为了减轻机体重量，不妨装备上“Move”技能，这样她便能使用较轻的脚部。而尽可能让她的B Z熟练度提高至Level 3，这样增加整体的攻击能力。

CHAEFFER 类型：回复重视型

优点 回复能力优秀，是队伍的“军医”，其强劲的“Repair Plus”技能，可以使回复的效果大幅提升。此外CHAEFFER很多防御性的技能，可以轻易回开敌人的攻击。

缺点 虽然CHAEFFER的回复能力很强，但反过来说攻击面却非常弱，很难对人造成致命性的伤害。还有，他的Link Points和回避率并不高，需要逐步改善。

建议 为了提高回复的能力，“Repair Plus”I、II、III都需要完全学会，而防御系的技能也要多学，这样才不怕被敌人容易击破，例如“Escape”、“Defend body”和“Block DMG”等等。如果想增加他的攻击力，就要在电脑商店中购入“MG Level”。

DARRIL 类型：近距离战斗型

优点 DARRIL的优点是能够熟练SHORTGUN和格斗两种武器，在极近距离的情况下可以用格斗武器进行攻击和还击，可以节省不少AP。另外，DARRIL的回避能力不差，很适合在最前线冲锋陷阵。

缺点 在AP、SKILL SLOT及LINK POINT三方面都明显地不足，在战斗时会令攻击次数减少。另外，DARRIL也没有任何远距离攻击的技能，使得他只能局限于近距离战。

建议 DARRIL最需要强化的是AP和AP Charge两方面，因为没有足够的AP便不能不能带领全军作出连携。另外，还一定要学习Resist Sys Down、Resist Sys Down及Block DMG等技能，否则在前线会很危险。而武器方面，最好的组合是SHORTGUN加上格斗武器，然后再配合上“Double Assault”技能，可能攻击力倍升。

RENGES 类型：远距离狙击型

优点 很明显RENGES是善用狙击枪的专才，他的技能绝大部分都能提升狙击时的威力，提升击中敌人的命中率。此外他的AP也比一般人多，在一个回合里可作出多连锁。

缺点 严格来说，RENGES的缺点不多，只是LINK POINT和回避率略嫌不足，其他能力也十分平均，实在是一位强劲的角色。

建议 在游戏初段，笔者建议RENGES学习Focus Up和Focus Down等技能，这样可有效地狙击敌机较脆弱的部分。另外，“Zoom”、“Blast shot”和“Cost -4”等技能都必须学习。有多余金钱的话，可以在购买增加SKILL SLOT的软件，这样便更加完美。

THEMMOND 类型：攻守平均型

优点 以在前线活动的机体来说，THEMMOND的AP算是颇多的了，另外Skill Slots的数量也很多，可让他学习到各种各样的技能。他使用的武器是MG，配合上其他射击型的技能可发挥到一定的破坏力。

缺点 虽说是攻守两方面也很平均，但实际上非常欠缺个性，并没有特别擅长的能力。另外他的Link Points并不算多，应该及早改善。

建议 THEMMOND主要是以射击为主，所以“Speed”I、II、III也最好学会。由于他只擅长MG武器，所以左手可装备上盾来增加防御力，再配合上他不俗的回避能力，应能在防御面有所期待。如果在可能的情况下，再让他学会“Block DMG”、“Escape”和“Feint”等防御系技能会更她。

STAGE 01 ELSA篇

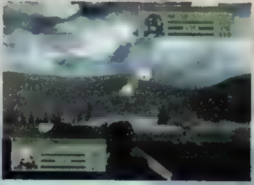
战斗地点 胜利条件 败北条件 我方全灭 时间 上午 天气

STORY

德国基地受到不明来历的军队袭击，令欧盟各国吃了一惊。虽然德国方面坚持这次事情由自国来调查，但德国始终是欧联的一部份，所以在各国会谈后，决定由英国派出“迪兰达路”调查部队参加调查，于是ELSA一行人便乘坐运输机前往德国。不过到达目的地后，“迪兰达路”调查部队并不受当地的军队欢迎，于是一行人只好靠自力进行调查。

TACTIC

虽然敌军有三架战机，但各自的距离颇远，我方有足够的时间进行逐一击破。ELSA和ZEAD两部机体擅长一近一远，玩家可以以ELSA打前锋，ZEAD则留在大后方进行远距离射击。大致上这关的难度并不高，应该可以轻松应付。



STAGE 02 ELSA篇

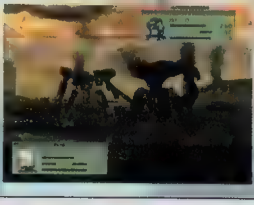
战斗地点 胜利条件 败北条件 时间 天气

STORY

在波兰山区的战斗中，迪兰达路调查部队成功在敌机的残骸里，发现敌军所使用的机械是由托美多利工厂所制造，而托美多利正是扎夫特共和国的著名机械生产商。于是一行便拿着这些证据返回德国军基地，可是迪兰达路调查部队的运输机一降落便再次受到敌机的袭击，如果不能保全证据就会功亏一篑。

TACTIC

由于运输机被击破也算是战斗失败，因此玩家要全力保护运输机。在战斗开始时，敌军会从左、右两边一齐进攻，而且全部敌机都只会集中攻击运输机，所以玩家一定要实行各个击破，尽快减少敌机的数目。而一些双手已被击破的敌人，可留到最后才解决，这样可以节省不少时间。此外，新加入的成员HERMES的机体拥有回复及重造配件的能力，一定要多加擅用才可获胜。



STAGE 03 DARRIL篇

战斗地点 胜利条件 败北条件 时间 上午 天气

STORY

正在负责防卫任务的DARRIL一行人，亲眼目睹洲军的运输机失事的意外发生，并且在意外现场发现了20吨的黄金。经过一番商议后，三人决定将这批不见得光的黄金据为己有，扮作平静地返回军事基地，计划借一次任务的机会驾驶运输车逃走。

TACTIC

这一版的主角变成了DARRIL，而能够出击的机体也跟前两关不同，玩家必须先了解每架机体的特性。DARRIL的机体擅长格斗战，RENGER所使用的狙击枪需要敌机后方射击才能容易命中，至于CHAEFFER的机体拥有回复能力，不过攻击能力奇低。在战术方面DARRIL和RENGER要进行逐一击破的战术，而CHAEFFER则要全力在后方进行回复，否则很难确保能以全胜的姿态下过关。另外也要小心敌军的狙击枪部队，必须先将其击破。

STAGE 04 DARRIL篇

战斗地点 胜利条件 败北条件 时间 天气

STORY

从俘虏的士兵口中得知，原来U.S.N总部一早便怀疑是DARRIL将黄金偷走，于是才派出刚才的部队追击他们。幸好因为这批黄金不见得光，所以知道DARRIL偷走黄金的军队人员并不多，于是DARRIL一行人便决定借此机会，到基尼拉玛基地偷取另一部运输车来代替被击破的运输车，接着再逃出国外。

TACTIC

在初期配置的部队位置有两个敌军的炮台，玩家必须尽快将它们消灭，否则肯定后患无穷。将炮台击破后，敌军会慢慢迫近，我方可以在留在原地以逸待劳，再进行连环攻击。基本上，我方的机体只要聚集在一起及擅用CHAEFFER的回复能力问题应该不大。

STAGE 05 ELSA篇

战斗地点 胜利条件 败北条件 时间 天气

STORY

ELSA虽然找到证据证明袭击德国基地的事情是扎夫特共和国所为，不过德军方面却将责任推到U.S.N.军方面，看来德军中有某些高层根本跟扎夫特共和国本来就是同流合污。可惜，ELSA找到的证据早就交到德国手上，只剩下一些电脑资料，在缺乏确实证据的情况下根本于事无补。不过事情还未了结，在ELSA等人的推测下，扎夫特共和国攻击德军基地目的是想打开通道，强袭波兰的资源中心，于是一行人便立刻动身前往波兰。

TACTIC

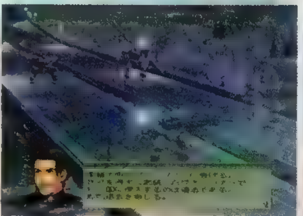
在这一版终于可以自由地购买装备，最低限度也要改装机体的机身。另外，玩家还可以设定各机的连携（LINK），如果希望更有效率地战斗，最好将EISA和LOTONA设定为攻击和防守的组合。在这一关开始时，全军立刻前往地图正下方进行救援，并帮助NPC机体回复HP，能够保住它的话战斗会变得更加轻松。

STAGE 06 ELSA篇

战斗地点 胜利条件 败北条件 时间 天气

STORY

虽然成功阻止敌军破坏波兰的资源中心，但当地的守军们也伤亡惨重。为了追击逃走的敌军部队，ELSA一直穷追不舍地前进。可是竟发现败北的敌军逃到了德国境内，而ELSA一行人也跟防御国土的德军展开战斗，看来一连串的事情跟德军有极大的关连。



TACTIC

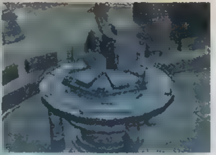
这一版要在狭窄的道路上战斗，实在一点也不好打。玩家除了要采取逐一击破的战术外，还要擅用连携（LINK）才可尽快击破敌机，减少伤亡。而最值得注意是敌军的BOSS，他的回避能力极高，最好留待最后才将它解决。另外敌军的狙击手型机体也很难缠，要尽快将它的一只手击破。

STAGE 07 ELSA编

战斗地点　胜利条件　败北条件　时间　天气

STORY 将德国的边境守卫军击破后，众人乘夜继续追赶疑犯。可是当一行人到达了德国其中一个重要军事要塞时，竟再次遇上WAGNER。虽然ELSA极力要求WAGNER批准我方进入要塞搜寻犯人，可是WAGNER不但没有理会，还出手加以阻挠，看来这一场硬仗难免了！

TACTIC 这一版最特别是地方是敌军要塞中有两座炮台，它发射出来的炮火可以令我方复数的机体受到火炎属性的损伤，所以在出战之前最好先将一些后卫的机体改变为“防火炎属性”。而在战斗开始后，要先以左方的炮台为首要目标，然后再慢慢引敌军离开上方的炮台，尽量在不会被炮台炮火波及的范围里进行战斗。事实上这关一的确不容易过，笔者奉劝在正式战斗之前先进行一次模拟战。而擅长远距离攻击的机体也应多带备一些后备弹药。



STAGE 08 DARRIL编

战斗地点　胜利条件　败北条件　时间　天气

STORY 几经辛苦终于将WAGNER，大家都以为寻找疑犯的行动终露出一丝曙光。可是在这时候德国的碧华少佐竟然刚好乘直升机出现，他说希望了解情况的直正情况，邀请了ELSA等人进入要塞之内。但正所谓蛇鼠一窝，原来碧华少佐只要引ELSA进入要塞，趁机解除她们武装。而且还声称只看见ELSA一行人偷袭WAGNER，也扬言要塞并没有什么疑犯，看来ELSA这次会很麻烦了！

另一边厢，DARRIL为了逃离南美而搅尽脑汁，但要靠陆路潜逃可能性异常低，最后三人终于决定经北方的港口由水路离去。在CUMANA港中，DARRIL遇上了一位东方人“陈先生”，在几经商议之后，众人决定借助陈先生的船逃亡。

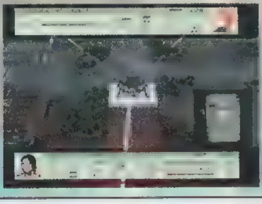
TACTIC 由于这一版还未能改装机体，所以在战前一定要跟东先生谈话两次取得“雾岛51式”SHOTGUN来增强实力。在开始后，我军的三架机体要一直往左上走并且尽快合流，这样不单可令战力集中，还可敌军两大部队的距离接远，获得更多时间进行逐一击破战术。而这版大多数敌机都是使用枪击系武器，笔者建议战前先将机体属性改为“耐贯通”。

STAGE 09 DARRIL编

战斗地点　胜利条件　败北条件　时间　天气

STORY 由于DARRIL被误以为是U.S.N.军派来的特殊部队，以致他们逃走计划彻底地失败。为了离开这个危险的城镇，DARRIL决定先逃走再算。可是在机缘巧合之下，却给他们遇上了扎夫特共和国的佣兵队长IVANOVNA，CHAEFFER更对IVANOVNA产生了好感，究竟事情发展下去会怎样呢？

TACTIC 这一版终于可让玩家自行改装机体，如果金钱上许可的情况下，应先将三人的武器全部换过。虽然在此关IVANOVNA会驾驶四脚巨型兵器出战，但玩家只要将它身体的喽罗收拾外，再利用连携（LINK）集中对付它即可，难度比前一关还要低，相信大家能轻松过版。



STAGE 10 DARRIL编

战斗地点　胜利条件　败北条件　时间　天气

STORY DARRIL突破了敌军的包围网，成功逃进了山区之中。当三人来到了一条山区的小村落时，竟看见州军为了搜捕州军组织“基利拿”，正在无差别地攻击无辜的村落。富有正义感的DARRIL当然看不过眼，于是便留下人质IVANOVNA跟州军战斗，而此时也出现了两名基利拿的士兵助战，大家一定要村里的百姓而努力啊！

TACTIC 我军的五架机体被分散在南北方，必须尽快合流才能发挥出真正威力。而新加盟LUIS和INES的装甲还算不错，应该能抵御一般的攻击，但因为没有回复能力的机作为后援，因此应尽管避免跟敌机进行战斗，只要多利用INES的榴弹炮进行范围攻击即可。至于DARRIL等人应善用连携作战，尽快跟下方的LUIS和INES取得连系。如果真的遇上危险时，使用道具相信是唯一的选择。

STAGE 11 ELSA编

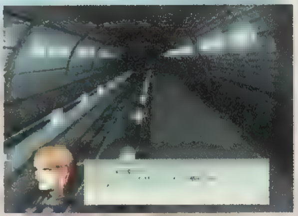
战斗地点　胜利条件　败北条件　时间　天气

STORY ELSA因为擅自闯进了德国的领土及攻击德国部队，以致要受到“无限期停止活动”的惩罚，事实上幸好ELSA在防止资源地带受到袭击一事上有功，才避过被E.C.立刻解散的命运。另一方面，ELSA从自由记者布尼迪古口中得知，其实一切事情都是由扎夫特共和国一手策划。原因是自从E.C.不需要由扎夫特共和国输入资源后，扎夫特共和国的国力日渐衰退，所以他们才会制造出这次资源危机。另外，在德军中的WAGNER及GLAESER准将等人都是扎夫特共和国的间碟。得知这些可靠消息后，ELSA决定亲自潜入扎夫特共和国搜集证据。

TACTIC 在这一版会追加新的机体装备及电脑商店，玩家可以电脑商店购买到一些软件来增加角色能够学习到的技能。在战斗开始时，我军的机体会分散在地图的左上角和右上角，两军必须尽快合流作才可，如能在战先装上移动快速的LEGS可令效率提高。跟首批敌人战斗时，最好速战速决，否则敌军的援军来到后便变得更难打，但只要连携方面做得好，问题应该不大。

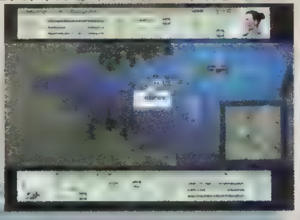
STAGE 12 ELSA编

战斗地点　胜利条件　败北条件　时间　天气



STORY ELSA等人成功进攻至运输管道的内部，他们深相扎夫特共和国这次的目的是打算将资源输出国外，不可能将管道破坏。可是GLAESER真是手狠手辣，宁愿牺牲重要的运输管道，也要将ELSA一行人铲除。在情急之下，大家只好立刻逃出运输管道，不过又遇上敌军的埋伏……

TACTIC 这一机需要在河洲里作战，如果在可以战前先为所有机体装备上“ペガースレッグ”会战斗得非常轻松。如果有多余的金钱，应在电脑商店来购入增加AP和SKILL SLOT的软件，这样可以令以后的战斗变得轻松。在战斗开始后，先将前方的敌人击破，然后再朝上方进军，只要实行逐一击破的战术即可。



STAGE 13 DARRIL编

战斗地点 胜利条件
败北条件 时间 天气

STORY

虽然ELSA等人逃过了一劫，但是己方的行踪已经败露，再加上恐怕对方会将运输管度被爆破的负任推卸给自己，所以只好忍痛撤退。至于DARRIL方面，决定跟LIUS一起共同进退，当然真正的目的是希望趁机能逃出国外。由于U.S.N军正打算攻占CARACAS，现在唯一的解决方法就是在他们成功占领之前，捕捉到迪亚捷知事。

TACTIC

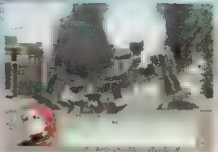
这一关的首要任务是要保护地图中央的本据地，在战斗开始后玩家要尽快击倒前方的两架机体(只击破拿枪的敌人也可)，接着便全军马上赶往本据地求援，最好在本据地余下2000HP时到达，否则可能会有危险。到达后先将两架直升机击跛，再将坦克车击破可暂时解除危机。这时我方的援军会到达(可操控)，玩家可命令援军应付左下方的敌军，而自己的部队则留在本据地，要留意除了敌人本队外，还会有两架直升机会攻击本据地，一定要将它们击破。

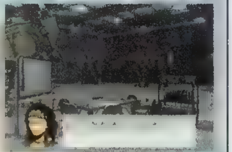
STAGE 14 DARRIL编

战斗地点 胜利条件
败北条件 时间 天气

STORY

U.S.N军的部队而侵入了CARACAS城内，DARRIL决定趁混乱前去捕捉迪亚捷知事。但想不到一向军力贫乏的州军竟请来了佣兵，而他们就是DARRIL之前遇到的IVANOVNA。IVANOVNA驾驶着巨型兵器对付着来袭的U.S.N.军，看来三军的战斗始终是无可避免。





TACTIC

跟援军一同出击的版面，我方加起来战力共有十架机体，打起来倒是轻松。由于援军部队方面没有回复机体的原故，只能靠道具来回复HP，因此不适宜走得太前，否则反而有被击破的危险。至于我军的主力要对付上方的几架敌机可说是轻易而举，当敌机的数目减至一定数目后，其余的部队便会逃走，除非玩家是想多赚一点经验值，否则不用理会他们。但是全部打倒敌人而过关的话，会使得模拟战#10马上出现。

STAGE 15 DARRIL编

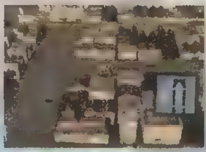
战斗地点 胜利条件
败北条件 时间 天气

STORY

在迪亚捷知事的宫邸地下室，DARRIL等人成功找到了迪亚捷，并且要求他解除州军的武装、还政于民。另一方面，IVANOVNA听说知事被DARRIL等人掳去非常愤怒，更说出不理会知事的生死，一定要击败LUIS的反知组织HIDEOUT，于是她决定挥军攻击LUIS的本据地，这次真是大事不妙了！

TACTIC

我军同样地是以十架机体出击，不过这版的地型十分狭窄，机体再多意义也不大。在开始时，我军的主力部队可沿大路往南方，而援军部队则绕右面的小路攻击敌人的侧面。由于敌军有不少配备了榴弹炮的机体，所以要尽量将部队分散来减低伤害。如果玩家有一些机体配备了EMP或导向系统等配备，笔者劝不妨暂时将它们改为回复装置，加强了回复能力后，攻击斗起来会更加轻松。如果援军方面没有HP的场合，可利用他们自身上的道具进行回复，不用我方费心，而战前全军改为“耐火炎”也有帮助。



STAGE 16 ELSA编

战斗地点 胜利条件
败北条件 时间 天气

STORY

ELSA一行决定暂时离开扎夫特共和国(ZAFTRA)，但由于运输管道已被破坏，因此必须绕道而行。由于LATONA本身是撒夫拉人，他的伯夫还住在港镇NIKOLAEV中，所以众人决定前去投靠他。虽然LATONA的伯父舍路基愿意出手相助，但估不到因为撒夫度的国力衰退，令他的伯父也迫于无奈经营其他活动，并因为结织了一位商人“陈先生”。正当众人相量逃走事议，撒夫度的军队终于来到……

TACTIC

难度甚低的一版。在开始时，玩家部队只需要稍微往下走，接着便可以等待敌军来到。由于敌军是分批两至三机前来攻击，我军只要进行逐一击破便可，当遇上配备了导弹的敌机时，要立刻集中攻击。将过半的敌机击破后，我军便可以全力出击，将余下的敌人消灭。

STAGE 17 DARRIL编

战斗地点 胜利条件
败北条件 时间 天气

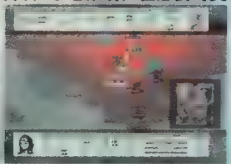
STORY

藉着陈先生的帮手，ELSA终于成功逃离了撒夫共和国，得到暂时性的安全。不过U.C.N军和E.C.两方面的关系已经恶化，U.C.N将大量军力集中在大西洋想来大战将会一触即发。

至于失去了本据地的DARRIL只能慌忙地逃走，可是中途又遇到敌人的伏击……

TACTIC

我方的主力部队会和援军部队完全地分隔，所以实力会大幅地削弱。在敌军中有很多配备了榴弹炮的机体，在可能的情况下应先将他们击破。当机体的机体数目下降至一定程度后，其余的部队便会撤退，如果不慎被其中一架机体逃离，我军也算是败北。因此在开始时DARRIL的部队便要马上朝右方走，截着敌军的去路，而援军部队则可留在原地作战，在必要时支援上方的DARRIL部队一向夹击敌军。



STAGE 18 ELSA编

战斗地点 胜利条件
败北条件 时间 天气

STORY

U.S.N军将兵力集结在大西洋，再加上袭击资源地带的事件未明，E.C.各国在高峰会议中表决要跟U.S.N军动武。虽然英国首相方面极力反对，可是在群众压力下也无补于事。ELSA取得联络的次官艾利逊，得知ELSA此行并没有收获感到非常失望，看来事情已到达了不可收拾的地步，双方的发生战事只是时间的问题。然而ELSA等人被下令停止所有活动，但对此战事总不能不理，于是众人决定立刻赶往战场去。

TACTIC

在战前会有大量新配件可购买，不过价钱却非常昂贵，玩家不妨先进行一次模拟战储钱。在战斗开始时，BECK会提议先破坏深处的榴弹炮敌军，在第二次爆破要求后，如果还有敌机残存的话可用导弹收拾。基本上，这关不用太过急于进攻，只要等待敌机到来会战斗得非常轻松，另外要留意在高的地方是不能回到地面的。

STAGE 19 ELSA编

战斗地点 胜利条件
败北条件 时间 天气

STORY

IBERIAN基地受到ZAFTRA共和国的军队攻击，经已陷入完全瘫痪的状态。不过ZAFTRA军的直正目的并非是占领基地，而是打算利用基地内的导弹系统攻击U.S.N军，令双方进入开战的局面。受到导弹攻击的U.S.N.军，在无可选择的情况下决定进行MADEIRA抢滩战，而ELSA为了阻止情况继续恶化下去，也马上赶到MADEIRA去，可是当到达时已来迟了一步……

TACTIC

全力协助英军逃走的一版，虽然难度上不算高，但由于我军需要分散行动，令战力大幅削弱。在开战时，玩家可以选择分上、中、下三军阻止敌机追击英国部队，不过由于战力过份分散，被孤立的我军UNIT也会遇到危险。而最安全的做法当然是放弃下方的英军，主力保护中、上段的伴伙，用连携攻击尽快将敌机打倒。至于装备了Sensor我军机体应该向前走，引诱敌机攻击自己。敌人方面最恐怖的是持有汽油弹的机体，在出战之前最好将己军机体改变火炎属性。

STAGE 20 DARRIL编

战斗地点 胜利条件
败北条件 时间 天气

STORY

ELSA终于跟DARRIL取得联络，并且希望DARRIL可以接收留在"陈先生"处的机体。可是在现阶段，DARRIL根本无时间顾及那遗下的物品。为了得到逃走用的运输机，DARRIL向ELSA提议，如果为她找寻ZAFTRA共和国引发战事的证据，就送一架直升机给自己作回礼。对于ELSA而言，这种有利的条件当然不会拒绝，但问题是要取得这些资料，不知道要付上多少血汗……

另一方面，被捕的知事终于承认自己跟ZAFTRA军串通，对方开出的条件是借出金钱和军队，帮助知事独立，而目的当然是破坏全球的整体和平。而DARRIL为了取得有力的证据，也向ZAFTRA军的基地进发。

TACTIC

在这一关，玩家必须留意装备了Sensor的机体，只要我军的机体进入了它的Sensor范围，便会被敌军的导弹狂轰。在开战前，我军全员应该稍稍退后，引诱敌前上前后再施以攻击。至于我军的援军部队因为缺乏回复能力，因此不适宜进攻，在抵御敌机第一轮的攻势后，应马上找机会跟主队同流。为了应付敌军的导弹袭击，在战前机体最好改为冲击属性，而在战斗当中也应以持有Sensor的敌机为主要目标，只要能克服到这个问题，余下的敌人就能轻易对付。

STAGE 21 DARRIL编

战斗地点 胜利条件
败北条件 时间 天气

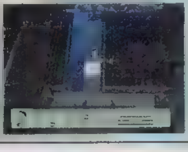
STORY

虽然DARRIL一行成功控制了基地的表层，但原来敌军的主力部队仍然基地的内部，看来要完全压制整个基地还需要付出很大的苦功。只要能在基地中找到有力的证据，便有机会制正E.C.军和U.S.N.之间的战斗。

TACTIC

同样是相当麻烦的一版，敌军会利用Sensor和导弹来攻击我军。虽然玩家也可利用EMP来防御导弹攻击，但始终使用次数和人数也有限制，只能治标未能冶本。在开战初段，笔者建议先将援军部队移到左上方跟主力军合流，用最快的速度将左方的敌机消灭。接着再等待其余的敌军从右方来到，再慢慢对付它们。

当然，玩家还是要以持有Sensor的敌军为主要目标，只要将其破坏，余下的敌人并不可怕。此外，还需要带备一次解除所有异常状态的配件以策万全。



STAGE 22 ELSA编

战斗地点 胜利条件
败北条件 时间 天气

STORY

成功将基地压制后，DARRIL也在资料库里取得ZAFTRA军的航空资料，相信可以成为证据阻止两军交战。可是在百密一疏的情况下，竟然给IVANOVNA乘运输机逃脱。

取得由DARRIL得来到的ZAFTRA军航空记录后，ELSA马上与U.S.N军的海军总司令麦特古斯通信，并将资料转送给他。麦特古斯司令看过资料后，认为资料有相当高的可信程度，可是在这时候，竟然受到来自ZAFTRA军的袭击。如果ELSA未能将敌军击退，很可能就会被误以为是在使计……

TACTIC

这一版我军必须以保护U.S.N军的空母为首要任务，如果空母被击沉话，也同样视为败北。以敌军的初期战力，只需大约五个回合就能将空母击沉，因此玩家应以最早速度集中攻击持有长距离武器的机体，只要能将其中一架击破，就可以阻碍敌军的攻击势。基本上只有战斗的初段比较难打，只要成功保护空母，余下的敌人就能逐一击破。

STAGE 23 ELSA编

战斗地点 胜利条件
败北条件 时间 天气

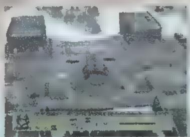
STORY

得到了DARRIL带来的ZAFTRA航空资料，令E.C.和U.S.N军之间的紧张局势暂时缓和。可是单靠这些数据，实在难以令两军全面解除战斗状态，必须尽快找到更有加的证据才能化解这次危机。

为了得到这些重要资料，英军总司令下令要ELSA的部队以两个小队的兵力潜入ZAFTRA军的长城要塞。可是敌军却有三个中队的兵力驻守，假如不动动脑筋，看来难以将这个要塞攻陷。

TACTIC

再一次是Sensor和导弹的组合，玩家可以尝试以开战前EMP防御法来减低伤害。除了我军的主力部队后，还有四架配备了长距离导弹筒的友军机体，由于它们并没有近距离武器，在开始时最好先将它们移到左方攻击炮台。而在这一版，敌军会有大量持有Sensor的机体，当它们一接近我军时，就要立刻想办法将它击破，否则不但我军会受到多个炮台的远距离袭击，而且连导弹也会不能使用。还有，在大雪的情况下，射击武器的射程会下降，在进行连携也要将这点计算在内。



STAGE 24 ELSA编

战斗地点 胜利条件
败北条件 时间 天气

STORY

突破了长城要塞后，一行人终于来到运输总站。只要能占领这里，就有足够的证据证明一切事情都是由ZAFTRA共和国所策划。可是在运输总站里，正等待着ELSA一行人的正是策划者Glaeser准将，看来一切的谜很快便能解开了！

TACTIC

在开时战，我军的主力部队应该以最高速度往地图的左方走，跟英军的援军合流，否则英军必死无疑。但由于右方仍有不少敌军，假如我军全员的机体的移动力没有6以上，就很难保着英军的性命。将最左方的敌军击破后，便可以留在原地等待敌军攻过来，以逸待劳地对付敌机。由于敌军中有一些拥有Sensor和Repair能力的机体，必须先集中击破它们，但以Sensor优先。将大部分敌机击破后，先用Air Unit回复弹药。跟Glaeser战斗时，要先将他身边的两架机战机击倒，然后再攻击他的本身。

STAGE 25 DARRIL编

战斗地点　胜利条件
败北条件　时间　天气

STORY

为了推翻知事的独立宣言，LUIS和DARRIL一行人于是赶到CARACAS的近郊，看见ZAFTRA军正准备跟U.S.N.军交战，于是众人决定先下手为强，来一次反客为主，将ZAFTRA军的部队一举歼灭。

TACTIC

开始时，DARRIL、RENGES和CHAEFFER三位会被孤立在地图的左方，玩家一定要尽快靠三人的LINK将途中的敌人打倒，接着再到中央跟其他队友会合。至于我方右方的大军不宜进攻得太快，最好多用远距离武器来对付敌人，待与DARRIL会合后再一举攻进敌军的据点。另外，要留意敌人经常会使用EMP系统令我方机体进入SYSTEM DOWN的状态，除了靠拥有REPAIR的机体外，还必须多带回复SYSTEM DOWN的道具。还有，本版有不少阻碍射击的树木和建筑物，在进行部署时要多加留神。

STAGE 26 DARRIL编

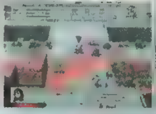
战斗地点　胜利条件
败北条件　时间　天气

STORY

将CARACAS郊外的驻留部队消灭后，DARRIL已经来到城市的边端，为了让知事向外界宣布撤回独立宣言及将权力给予“正公比捷艾拉”，就一定要成功压制CARACAS城内的电视台控制中心。但另一方面，U.S.N.军也已迫在眉捷，他们也希望将擅自独立的CARACAS城收复。看来要取得胜利，就必须要快对手一步才行。

TACTIC

相当难打的一版，在战前必须好好准备才行。这一版的最主要目的是保护坦克的安全，直至将所有敌人消灭为止。在开战的初段，玩家一定要先将敌军持有Sensor的机体消灭，否则坦克很容易会被远距离导弹击破。至于援军方面，就一定要选用一些脚程快的机体，否则便很难赶得及和本队会合，而由于援军那方面部队中没有懂得Repair的机体，所以只能靠道具来进行回复。



成功将桥附近的机体全部消灭后，坦克会单独地前往敌军本阵，这时玩家适宜让一架能够Repair的机体跟着它，而其他的部队便全力对付由东面追赶着援军而来的敌人。这时玩家的速度一定要快，否则孤立了坦克很容易会被敌军击破。

STAGE 27 ELSA编

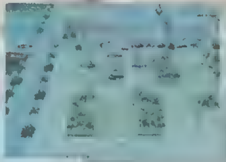
战斗地点　胜利条件
败北条件　时间　天气

STORY

得到DARRIL传送来过来的资料，英国方面终于有机会证明ZAFTRA军是整件事件的主谋，并且决定在6小时之后在法国的巴黎进行演讲，公开ZAFTRA共和国的罪证。可是，ZAFTRA军也非善男信女，他们打算派强袭部队攻击演讲大楼，阻止这次演讲进行。

TACTIC

由于这一版敌军配备了大量导弹部队，以至玩家无法呼唤运输机来帮助，在补给面上出现极大的困难。笔者建议在战前多带一次回复弹药的道具，以备不时之需。地图中央有一个公园，该处有很多树木会影响射击的命中率，在进行LINK时要多加留意。将敌军左、右两方装备了导弹×2和SHOTGUN×2的部队消灭，我军就可以再次命令运输机出动，因此在可能的情况下应尽快将它们消灭。最有效的方法是先用EMP令其移动不能，这样敌机就不能回避我军的攻击了。



STAGE 28 ELSA编

战斗地点　胜利条件
败北条件　时间　天气

STORY

召集了各国首脑的高峰会议终于如期在巴黎举行，在会议上英国首相将ZAFTRA共和国企图令E.C.物资短缺及挑起E.C.和U.S.N.军战争的证据一同呈上，还公开赞扬ELSA一行人的功绩。当各国首脑还在半信半疑之际，由WAGNER带领的ZAFTRA军队已打算向会议大楼展开攻击。

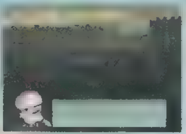
TACTIC

这是本游戏中最难玩的版面之一，所以大家要做好心理准备。在这一战中，假如6架英军战机都被击破的话便会GAME OVER，因此我军的主力部队必须尽快突破中央大街的敌军。开始时，玩家一定要先击破持有Sensor的敌机，减少我军受到的受伤，而同时可以利用Air Strike轰炸WAGNER及其周边的机体，令它们受到重的损伤。至于英国战机方面，笔者建议将6架战机一起拖到左方，并且利用狙击枪进行反击，只要能击破一至两敌机便能舒缓被追击的压力，只要其中一架能逃到我军主力部队的控制范围便能胜券在握。

STAGE 29 DARRIL编

战斗地点　胜利条件
败北条件　时间　天气

STORY



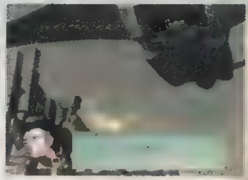
DARRIL一行终于成功攻入了电视台，并且向外界公布撤回迪亚斯州的独立宣言。而迪亚斯州的统治权会交给LUIS的反州组织，人民再不要受到政府剥削。至于DARRIL终于能够功成身退，带着金块风流快活。不过，距离跟ELSA约定的时间只余1小时，众人只好坐高速的运输工具前往集合地点，但估不到身受重伤的IVANOVNA仍然穷追不舍。

TACTIC

虽然是最后一版，但并不算难打。在开战时，一直往左方移动并且尽可能打倒途中的敌人。由于敌军中有装备了Sensor的机体，一定要先将它打倒。当到达最左方的桥后，先将正在攻击运输机的机体打倒，之后就可以全力对付敌人。BOSS的攻击非常强，没有盾牌的机体受到攻击会有一击被击破的危险，只有利用LINK才能将它打倒。

终结

将死缠烂打的IVANOVNA击败后，DARRIL终于真正地自由了。三人跟LUIS一行人道别后，便乘坐ELSA准备好的运输机离开。在临走的一刻，DARRIL将知事从迪亚斯州人民身上剥削回来的金块的一半还送给LUIS，希望他能够好好地运用这些金钱造福人民。DARRIL暂时还没有决定飞往哪儿，但既然身上那么多钱，往哪里去也无所谓吧！



顺带一提，利用爆机记录再玩游戏，一开始便可以有大量EP和金钱，不过机体配件就要重新买起了！

《前线任务4》最强研究

文：666

伤害值计算公式

以下公式非官方公布，为自行推算获得。

损伤值=武器攻击力×武器等级修正×属性修正×特技修正×Chain修正×格斗出力修正×敌方技能修正×（1+RND）

武器等级修正：

武器LV0：1

武器LV1：1.2

武器LV2：1.4

武器LV3：1.6

属性修正：

敌人有对武器的耐性时：0.7

敌人有对武器的耐性，也有对属性特技的耐性时：0.85

敌人有对武器的耐性，但没有对属性特技的耐性：1

敌人有对武器的耐性，特技属性为perfect：1.3

敌人没有对武器的耐性，但有对属性特技的耐性：1.3

敌人没有对武器的耐性，也没有对属性特技的耐性：1.5

敌人没有对武器的耐性，特技属性为perfect：1.7

（属性特技指特技名为以下开始的特技：Piercing，Impact，Fire）

特技修正：

Charge Ⅰ：1.2

Charge Ⅱ：1.5

Charge Ⅲ：2

Revenge Ⅰ：1.2

Revenge Ⅱ：1.5

Revenge Ⅲ：2

Revenge：Mirror：2

Revenge：Body：3

Chain修正：

特技连锁0次：1

特技连锁1次：1.2

特技连锁2次：1.5

特技连锁3次或以上：2

格斗出力修正：

格斗出力修正=总出力/总重量（最大为2）

仅格斗系武器有此修正

敌方技能修正：

敌方发动First Ⅰ：1.2

敌方发动First Ⅱ：1.5

敌方发动Rush：1.2

乱数

RND为乱数，大小大致在0至0.1的范围

最大理论伤害值考查

最大单发损伤理论值：

条件：用攻击力200的格斗武器，出力重量比为2，发动Revenge：Body，并连锁3次或以上，且敌方发动Rush（First Ⅱ暂时未发现有敌人会）。可算出损伤为：

200×1.6×3×2×2×1.2×1.1=5529

最大单人损伤理论值：

条件：使用攻击力30×10或25×12的machine gun或shot gun，连续两次发动Revenge：Body，并连锁3次或以上，且敌方发动Rush。

可算出损伤如下（连续出现20个最大的乱数不现实，这里的计算先忽略乱数的影响）：

30×1.6×3×2×10×2×1.2=6912

每发损伤288以上，连续20发的机枪攻击，一般情况下能见到的机会不多呀-_-b

最大理论伤害值考查2

有个不太显眼的SKILL系列基本都会被玩家忽视，那就是Tackie系列。经过多方测试，其实际效果和游戏中的注解有明显不同。例如Tackie Ⅲ，

游戏中的解释为“自己比攻击对手重时，格斗攻击的伤害值增加体重差的1.5倍”，但实际上并非如此，而是“格斗攻击伤害值为我方与敌方体重比的1.5倍”……并不需要比对手重才能发动，一个很明显的例子是初期的机体用来打darril篇模拟战＃11的大型4足兵器，Tackie Ⅲ照样能够发动。而“我方与敌方体重比”的下限为1，也就是说即使我方比敌方轻，Tackie Ⅲ的效果也有1.5倍伤害……

利用这一特技的效果，我们能够获得一些实际战斗中的超高伤害值，计算过程如下：

200×1.6×2×2×1.5×体重比

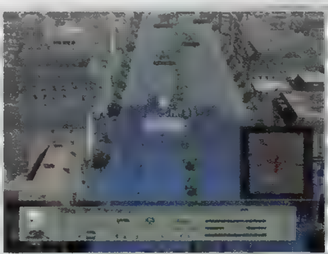
体重比这项不好确定，因为敌方很多机体是商店中没有的，查看资料时也不会显示。据推算，我方机体体重为395时，除了大型兵器和导弹兵外，体重比基本在2～2.5之间，取2.5的话，则有如下数值：

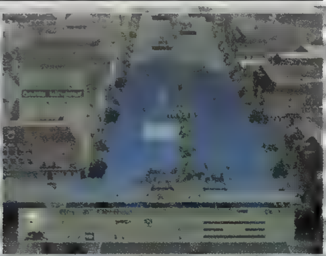
200×1.6×2×2×1.5×2.5=4800

这是可以经常打出的实际伤害值，注意这里考虑没有计算乱数和敌方特技的影响。如果我方放弃出力比而继续提升体重的话，由于体重比计算的上限也只是3，因此反而总伤害值会下降。

战场上的快捷键

按键	作用
○	敌我方行动时加快速度
×	跳过战斗画面
△	切换显示总HP槽
□	攻击前切换武器
L1	攻击前切换攻击对象，平时切换敌方人员
R1	切换我方人员
L2（R2）	放缩地图
L3	使用推进器（先要装备上）
R3	地图旋转90°
SELECT	切换无地图、小地图、大地图三种状态
START	调出菜单，可选择终了回合、记录、查看目前战场状况、放弃本关等选项。





连锁指南

相信大家都会有这样的经验：如果首发攻击发动了特技，那么后续攻击中特技均会频频连锁发动。而如果首发没发动特技，则随后的攻击也很可能没有特技发动……

由Skill UP的增加确率为5%、Chain UP为10%，以及上述现象，大致可以推断，连锁中特技的发动率会加倍。

由此直接可以推出一个结论：Speed高，永远最先发动攻击的人，应该尽量多的装备攻击型特技以提高首发攻击的特技发动率，而速度较慢的人则只需装备少数精锐的特技。后期有Chain UP作配合，甚至只装备一个特技也基本无需担心连锁中断。比如对RF来说，攻击性特技性能好的就只有一个Perfect Shot……

为此我特意作了几次实验（打了3次E.C.的#12），两个拿来复枪的狙击手均只装备了一个Perfect Shot。只要狙击手攻击前是有特技发动的，perfect均能连锁发动，3场#12仅连失1次（Chain UP50%的条件下）。这样狙击手根本无需同时装备Impact/Piercing/Fire/Perfect Shot，降低特技的质量。而Speed19的Latona装备速度最快的SG作为首发攻击，同时装备了Speed2、3，Switch1、2，Impact/Piercing/Fire/Perfect Shot8个特技，特技发动率基本就是100%……另外一些比较少发动的特技，例如Tackie III之类的也可利用这一方法来提升发动概率。

还有一个比较常见的现象，那就是数次连锁中，经常会有后来的人员跟随第一个发动特技的人员发同样或者同类的特技，有时候看到一堆Zoom也会让人哭笑不得的。为了避免这种现象造成的负面影响，Speed较低的同伴可以只装最强的攻击技，例如Speed III和Switch II等，空出来的特技点用来装SKILL UP等辅助技能。

技能分析

Focus系列特技的效果推算如下：

Focus Up:body60%,left arm20%,right arm20%

Focus Down:legs80%,body20%

Focus Left:left arm60%,body20%,legs20%

Focus Right:right arm60%,body20%,legs20%

Focus Up绝对不会打中腿，Focus Down绝不会打中手，Focus Left/Right绝不会打中另一侧的手，而Focus Down的成功率明显高于其余两个。

另外Focus、Aim、Snipe无法与任何特技组成连锁，使用了之后在当场战斗中不能发动其他的特技。其中Aim和Snipe发动之后即使战斗结束之后也会保持下蹲姿势，之后本回合以及接着的敌方回合中都无法参加LINK。除了上面提到的这6个特技外，还有一些需要在战斗前选择的特技同样需要消耗额外的AP值的，例如Alertness I、Alertness II、Sensor Plus I、Sensor Plus II。

还有常用技中的Speed并不会多消耗子弹，只是造成的总伤害会依次为原来的1.2、1.5和2倍。同样Switch也并不会消耗另外一只手上武器的残弹，可以放心使用。

二周目

在通关之后看完staff会有记录选项，记录后再读取这个记录，即可开始二周目，会继承到记录为止全部的金钱和各人的EP，包括最后一关的所得。另外途中用来购买机体等花销也会折算会总金钱，购买了SKILL的EP也同样会全部恢复。

隐藏配件及武器取得方法

ELSA篇

●グリレゼクスホーン(WAP)和ツィーゲ(RF)

1.STAGE5开始前和アリソン次官对话3次。

2.STAGE16开始前在ザーフトラ国境附近和ジード对话。

3.STAGE19开始前在メガフロート司令室和E.C.连合士官对话2次。

4.STAGE23开始前在イギリス野战テント和テルフォード大佐对话两次后入手。

●WS—100(シールド)

STAGE6和ハーミーズ对话后获得。

●グロム(BZ)

1.STAGE11和フレデリック初会时和ニック对话

2.STAGE22开始前在酒吧和ニック对话后入手

●マジックボックス (MS)

1.STAGE16开始前，再次回到事务所和ボッシュ对话。

2.STAGE17开始前，和チャン对话两次，然后和ボッシュ对话，再和チャン对话即可入手。

DARRIL篇

●雾岛51式 (SG)

STAGE8开始前和チャン对话2次后获得。

●ヴィーザフIVローク (WAP)和アゴーニF (ロッド)

1.STAGE13开始前在难民村和商店店员对话2次。

2.STAGE17开始前和サモンド对话两次。

3.STAGE20开始前在难民村和エルモ对话2次后入手。

●ブラックストーン (SG)

1.STAGE3开始前基地的男オペレーター对话2次。

2.STAGE15开始前在州州长邸前往地下室探索。

3.STAGE20开始前在难民村说得サモンド先生后和パンチ对话2次。

4.STAGE23开始前发生情节入手。

隐藏模拟战版面取得法

ELSA篇

模拟战	出现条件	完成奖品
#1	STAGE1完成	
#2	STAGE3完成	
#3	STAGE6完成	
#4	STAGE7完成	
#5	STAGE12完成	
#6	STAGE18完成	
#7	STAGE23完成	
#8	STAGE26完成	
#9	STAGE6在12回合以内完成，或者模拟战#3在20回合以内完成	ガルヴァドス
#10	STAGE16在15回合以内完成，或者模拟战#06在25回合内完成	武器腕 ヴァンパイア
#11	STAGE22完成且模拟战#7出现	ジラーニII（机体）
#12	STAGE22在15回合内完成，或者模拟战#8在15回合以内完成	アールドゥ（MG）

DARRIL篇

模拟战	出现条件	完成奖品
#1	STAGE1完成	
#2	STAGE8完成	
#3	STAGE10完成	
#4	STAGE13完成	
#5	STAGE15完成	
#6	STAGE21完成	
#7	STAGE28完成	
#8	STAGE4在15回合之内完成，或者模拟战#2在20回合以内完成	22SNレオンシアル
#9	STAGE13援军一机不死，或者模拟战#4在30回合之内完成	ボア36
#10	STAGE14以全灭的结果完成，或者模拟战#5在30回合以内完成	武器腕 ミノタウロス
#11	模拟战#7在25回合内完成	ゼニスRV（WAP）
#12	模拟战#11在20回合内完成	アバローナII（WAP）

《前线任务4》全SKILL表

SKILL	SKILL槽	EP	效果
Anti-Skill	4	12	参加link的敌人技能不会发动
Defense Ⅰ	2	4	行动变缓，防御+50%
Defense Ⅱ	3	6	行动变缓，防御2倍
First Ⅰ	2	4	先制攻击，但防御-20%
First Ⅱ	3	6	先制攻击，防御-50%，敌人行动迟缓
Rush	3	8	参加link时我方全员先攻击，但防御-20%
Hold	3	8	参加link时我方全员后攻击，但防御+50%
AP Cost:-4	2	6	行动时AP-4
AP Cost:-8	3	8	行动时AP-8
AP Cost:0	4	12	行动时AP消费为0
Feint Ⅰ	2	6	回避率+50%
Feint Ⅱ	3	8	回避率+70%
Feint Ⅲ	4	12	回避率+100%
Full Defense	4	12	三种属性防御全开
Terror Shot Ⅰ	2	6	攻击敌人时，敌方战斗中回避率1/2
Terror Shot Ⅱ	3	8	攻击敌人时，敌方战斗中回避率1/3
Terror Shot Ⅲ	3	10	攻击敌人时，敌方战斗中回避率1/4
Panic Shot Ⅰ	2	6	攻击敌人时，敌方战斗中命中率1/2
Panic Shot Ⅱ	3	8	攻击敌人时，敌方战斗中命中率1/3
Panic Shot Ⅲ	3	10	攻击敌人时，敌方战斗中命中率1/4
Minus Shot Ⅰ	2	6	攻击敌人时，敌方战斗中武器熟练度-1
Minus Shot Ⅱ	3	8	攻击敌人时，敌方战斗中武器熟练度-2
Minus Shot Ⅲ	3	10	攻击敌人时，敌方战斗中武器熟练度-3
Defend Body	2	12	中弹时身体所受伤害转化为手臂的伤害，但是武器内藏的手臂无效
Block DMG 10	2	6	1发10以下的伤害为0
Block DMG 20	3	8	1发30以下的伤害为0
Block DMG 50	4	12	1发50以下的伤害为0
Fix DMG 100	2	6	受到100～200的伤害时强制伤害值为100
Fix DMG 200	3	8	受到200～300的伤害时强制伤害值为200
Fix DMG 300	4	12	受到300～400的伤害时强制伤害值为300
Anti-Break	4	14	受攻击后HP将为0的部位的HP还剩下1
Auto Machine Ⅰ	2	8	system down以及攻击system down时，受到攻击会自动反击
Auto Machine Ⅱ	4	12	system down以及攻击system down时，受到攻击会自动反击，战斗后恢复正常
Revenge:Body	4	12	部件被破坏时，之后的反击会集中给对方身体造成3倍伤害
Revenge:Mirror	3	12	部件被破坏时，之后的反击会集中给对方同样的部件造成2倍伤害
Revenge Ⅰ	1	6	部件被破坏时，之后的反击造成的伤害增加20%
Revenge Ⅱ	2	8	部件被破坏时，之后的反击造成的伤害增加50%
Revenge Ⅲ	3	12	部件被破坏时，之后的反击造成的伤害2倍
Double Punch Ⅰ	2	8	同种类的左右格斗武器交互进行攻击
Double Punch Ⅱ	3	12	不同种类的左右格斗武器交互进行攻击
Switch Ⅰ	3	8	同种类的左右射击武器交互进行攻击
Switch Ⅱ	4	12	不同种类的左右射击武器交互进行攻击
Double Assault	6	12	格斗武器、射击武器多攻击一回
Barrage	3	12	机关枪扫射，范围内的敌人全部受到伤害
Last Stand	2		HP一半以下时发动，所剩的HP越低发动概率越高，给敌人造成的伤害也越大
Tackle Ⅰ	1	6	自己比攻击对手重时，格斗攻击的伤害值增加体重差的1倍
Tackle Ⅱ	2	8	自己比攻击对手重时，格斗攻击的伤害值增加体重差的1.2倍
Tackle Ⅲ	3	12	自己比攻击对手重时，格斗攻击的伤害值增加体重差的1.5倍
Shield Bash Ⅰ	1	4	持有武器的手臂被破坏时，自动使用盾牌进行反击
Shield Bash Ⅱ	1	6	持有武器的手臂被破坏时，自动使用盾牌进行反击，装备盾牌的手臂的HP越低造成的伤害越大
Shield Bash Ⅲ	1	8	持有武器的手臂被破坏时，自动使用盾牌进行反击，装备盾牌的手臂的HP越低造成的伤害越大
Speed Ⅰ	2	8	发射弹数1.2倍
Speed Ⅱ	3	12	发射弹数1.5倍
Speed Ⅲ	4	14	发射弹数2倍
Boost Ⅰ	2	6	使用武器的熟练度+1
Boost Ⅱ	3	8	使用武器的熟练度+2
Boost Ⅲ	4	12	使用武器的熟练度+3
Charge Ⅰ	2	6	格斗攻击力+20%
Charge Ⅱ	3	8	格斗攻击力+50%
Charge Ⅲ	4	12	格斗攻击力2倍
Zoom Ⅰ	2	4	攻击时命中率2倍
Zoom Ⅱ	3	6	攻击时命中率3倍
Zoom Ⅲ	4	8	攻击时命中率4倍
Blast Strike Ⅰ	4	8	格斗攻击时击倒敌人，被击倒的敌人之后的战斗行动不能
Blast Strike Ⅱ	5	12	格斗攻击时击倒敌人，被击倒的敌人之后的战斗行动不能且AP为0
Blast Shot Ⅰ	4	8	射击攻击时击倒敌人，被击倒的敌人之后的战斗行动不能
Blast Shot Ⅱ	5	12	射击攻击时击倒敌人，被击倒的敌人之后的战斗行动不能且AP为0
Impact Shot	2	4	射击的伤害计算时附加冲击属性
Fire Shot	2	4	射击的伤害计算时附加炎热属性
Piercing Shot	2	4	射击的伤害计算时附加贯通属性
Perfect Shot	4	12	射击的伤害计算时附加冲击、炎热、贯通属性
Fire Strike	2	4	格斗的伤害计算时附加炎热属性
Piercing Strike	2	4	格斗的伤害计算时附加贯通属性
Perfect Strike	4	12	格斗的伤害计算时附加冲击、炎热、贯通属性
Piercing Missile	2	4	导弹的伤害计算时附加贯通属性
Impact Missle	2	4	导弹的伤害计算时附加冲击属性
Perfect Missile	4	12	导弹的伤害计算时附加冲击、炎热、贯通属性
Escape Ⅰ	2	6	在受到敌人攻击之前战斗结束，只在1vs1时发动
Escape Ⅱ	4	10	在受到敌人攻击之前战斗结束，敌方link攻击时仍然有效
EP Plus	4	12	装备后，EP入手增加20%
Chain UP Ⅰ	2	6	装备后，参加战斗的我方同伴的技能连携概率增加10%，不过自己参加link时无效
Chain UP Ⅱ	3	12	装备后，参加战斗的我方同伴的技能连携概率增加10%，自己参加link时有效，重复时有效
Skill UP Ⅰ	2	10	装备后，参加战斗的我方同伴的技能发动率增加5%，不过自己参加link时无效
Skill UP Ⅱ	3	12	装备后，参加战斗的我方同伴的技能发动率增加5%，自己参加link时有效，重复时有效
Skill Down Ⅰ	2	10	装备后，参加战斗的敌方的技能发动率降低5%，不过自己参加link时无效
Skill Down Ⅱ	3	12	装备后，参加战斗的敌方的技能发动率降低5%，自己参加link时有效，重复时有效
AP Bonus Ⅰ	3	10	装备后，参加战斗的我方同伴的AP消耗-1，不过自己参加link时无效
AP Bonus Ⅱ	4	12	装备后，参加战斗的我方同伴的AP消耗-1，自己参加link时有效，重复时有效
AP Damage Ⅰ	3	10	装备后，参加战斗的敌方的AP消耗+1，不过自己参加link时无效
AP Damage Ⅱ	4	12	装备后，参加战斗的敌方的AP消耗+1，自己参加link时有效，重复时有效
Hit Plus Ⅰ	2	10	装备后，参加战斗的我方同伴的命中率+5%，不过自己参加link时无效
Hit Plus Ⅱ	3	12	装备后，参加战斗的我方同伴的命中率+5%，自己参加link时有效
Repair Plus Ⅰ	2	10	装备后，恢复包的回复值+20%，重复有效
Repair Plus Ⅱ	2	10	装备后，恢复包的回复值+20%，重复有效
Repair Plus Ⅲ	2	10	装备后，恢复包的回复值+20%，重复有效
Move+1 Ⅰ	2	10	移动+1，重复有效
Move+1 Ⅱ	2	10	移动+1，重复有效
Move+1 Ⅲ	2	10	移动+1，重复有效
Last Dash	3	12	装备后，HP总量为MAX的30%以下时，移动+3
Focus Up	1	6	攻击集中在上方，且对敌方身体部位的命中率上升，但只对ヴァンツァー有效
Focus Down	1	6	攻击集中在下方，且对敌方脚部的命中率上升，但只对ヴァンツァー有效
Focus Left	1	6	攻击集中在右方，且对敌方左手的命中率上升，但只对ヴァンツァー有效
Focus Right	1	6	攻击集中在左方，且对敌方右手的命中率上升，但只对ヴァンツァー有效
Aim	2	12	以下蹲姿势进行射击，命中率上升且敌方不能回避。但是下一回合仍然处于下蹲状态，不能回避和反击
Snipe	4	12	以下蹲姿势进行射击，可攻击指定部件。但是下一回合仍然处于下蹲状态，不能回避和反击
Alertness Ⅰ	1	4	进入警戒模式，受到攻击时反应加快
Alertness Ⅱ	1	6	进入警戒模式，受到攻击时马上反应
Sensor Plus Ⅰ	1	4	传感器的有效范围增加1格
Sensor Plus Ⅱ	1	6	传感器的有效范围增加2格

●SCEI●2003年11月27日发售●RPG●1人玩●DVD-ROM●记忆容量49KB●价格6800日元
●http://www.playstation.jp/scej/title/code_f/●8M记忆卡，DUAL SHOCK 2

魔族四人骑士登场

画面转到魔族人身上，四人魔族“KNIGHT QUARTERS”之首的捷古菲特已感应到路迪等人的举动：“可恶的守护兽……竟然如此狡猾！企图用意念寻找我们的城堡，然后尝试进行直接传送……”。

另一名魔族成员“丽迪哈姬（レディーハーケン）”接着说：“刚才一道闪光已将他们的转移中断……你的魔枪果然可怕。话虽如此，人类与守护兽似乎终于接触了……你有什么打算？”

捷古菲特：“忘记战意的人，最终只有步向灭亡。法鲁佳亚即将面临什么境况？一直衰退下去，变成荒野的世界……完全感觉不到战意，不就是弱者的大地吗！人类、艾诺（エルゥ），还有守护兽……为了守护重要的东西，将战意化成獠牙，向我们迎击过来，这种东西此刻还存在吗？没有！绝对没有！现在的人类还有什么能耐！已经不足以害怕，包括守护兽在内！”

这时再出现一名魔族人亚鲁克撒（アルハアード）：“说得对，虽然另一抵抗势力‘艾诺’的所在位置仍在调查当中……然而说不定在这1000年间已经被消灭掉了？再也无法确认其存在。艾诺遗留下的东西，已经变得毫无价值，人类再也没有胜利的可能，哈哈哈……”

接着曾与路迪等人交过手的彼撒斯古也回来：“如果有我出战，那些微不足道的人类绝对没有胜算！弱者逃走的样子非常滑稽！弱者还高声地呼喊，实在太可笑、太有趣！然而，我希望找到更多的玩弄对手。亚达希特城的袭击……那些家伙的确令人泄气。”

丽迪哈姬：“假如是拥有真正本领的人，就算没有做出无谓的破坏，不是也可夺取泪之碎片吗？”

彼撒斯古：“呀！你在说什么！新来的人你在说谁？这里是战场，强者所说所做的全是正确的！如此多嘴，是不是打算被废弃……”

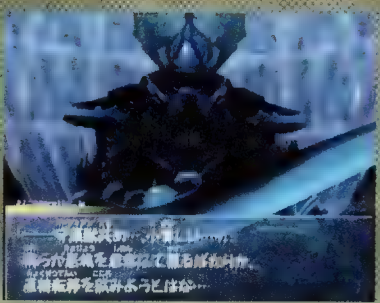
捷古菲特：“够了，彼撒斯古！还有哈姬！等待麦撒苏醒的此刻，寂静会比较适合，对，暴风雨前的寂静……这里集结了终结的四骑士……KNIGHT QUARTERS的梦想是一致的，我们要让麦撒从封印中苏醒，迎接盟主再度降临！守护兽等施行的讨厌封印总数……有三个！最初将它解放的人会是谁呢？”

彼撒斯古：“连续出战虽然不太好，但是希望接下来的任务也交给我来办。不完全燃烧……半生不熟不是我的喜好。最初封印就让我把它粉碎吧！与守护兽接触过的人类，已成为我的猎物！你们毋需插手此事……！”

亚鲁克撒：“唉……被称为最强二人的彼撒斯古，一旦干劲十足起来，连我的乐趣也要夺去呢。不能继续漫不经心呢……哈哈哈哈……”

丽迪哈姬：“我所追求的，只靠功绩并不能满足……我希望能够体验一下那种面临生死边缘的感觉。”

捷古菲特：“麦撒苏醒的时刻，以支配者的姿态出现，我们KNIGHT QUARTERS的梦想只有一个……或者……”



守护恶魔的封印

画面回到路迪等人身上，守护兽运用力量将各人传送往封印之地。

札古：“哎呀……这里是什么地方？”

丝莉亚：“封印之地……守护兽说过引领我们到该处去……并且，吩咐我们要阻止麦撒的复活……”

札古：“虽然很乐意与魔族战斗……可是，要我依随守护兽说的去做，即使为了保护这世界，我也不太愿意……。”

各人交谈期间，丝莉亚获得了三大守护兽的力量：“这是……，MEDIUM……多谢，グルジエフ……ムア・ケルト……还有フェンケロン……你们将力量托付给我……”

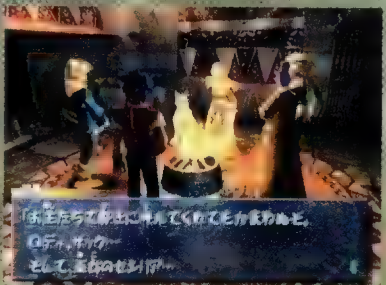
这时传来守护兽的声音：“从这里向西北方而行，有一条隐蔽的小村落，名字是‘巴斯卡集落（バスカー）’。巴斯卡的居民是世界的守护者……倾听他们的说话，阻止麦撒的复活……”

路迪等人依照守护兽的说话朝向西北方前行，很快已发现“巴斯卡集落”的所在位置（X：20021・Y：3830）。小村落里的环境虽然颇为破旧，不过也会找到购买道具的商店和协助编成魔法的人物。走入村落右上方的屋子里，找到了住宿的场所之外，与房中的“酋长”谈话，希望打听有关麦撒的情报。

酋长：“我是管理巴斯卡居民的酋长，由于年事已高，原本的名字早已忘记了。你们喜欢怎样称呼我也可以，路迪、札古……还有巫女丝莉亚……”

听见酋长说出各人的名字，丝莉亚大为震惊：“我们的事情，你已知道吗？”

酋长：“算是吧。你们到访巴斯卡的事情，我在梦里知道的。除此之外……守护兽的事，魔族的事……当然，梦境终归是梦境，只不过是一种映像，需要凭着自己双手去寻找真实。尽管如此，本次的梦境非常鲜明，似乎是强烈地传递一些讯息……受守护兽引领的人，请用心听。灵峰祖罗武山（ゼノム），在最深处供奉着一块重要的石头。那块石头是抑制魔族麦撒心脏的第一封印。魔族要是想让麦撒苏醒的话，相信破坏祖罗武山的石头是首要的目标。巫女啊，战士们啊……灵峰祖罗武位于本村落的东北方，高耸的白色山岭上……明天会吹起称为‘积化（ゼファー）’的希望之西风……你们前去‘风咏之祭坛’找寻看守者，必定能[illegible]得



WILD ARMS~Alter Code:F
Text :MINAMOTO Design :SL

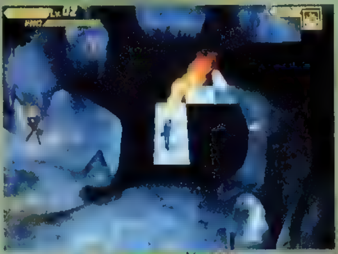
到一些帮助。"（与酋长交谈过后，以丝莉亚带头前去村落北面的"风咏之祭坛"，与看守者谈话后此刻虽然没有特别事情发生，不过往后将有重临此处的必要。）

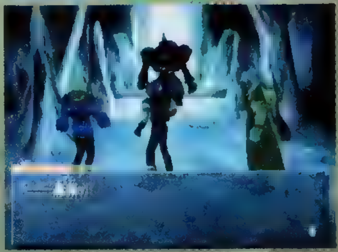
败北・封印解除

离开村落往东北方走，不久在雪山的山脚发现灵峰祖罗武的入口（X：21740・Y：8111）。灵峰祖罗武是一遍白雪覆盖的地方，首先会发现部分前行通道被尖锐的冰刺阻挡，不过只要使用丝莉亚的GOODS技"ティンダースタッフ"，便可以轻易将冰刺熔化。进入山洞内从另一边出口回到雪地上，然后用缓慢的步伐越过小桥。走入另一边的山洞之内，使用路迪的炸弹将出现裂痕的墙壁炸开，内里会发现摆放着宝箱。

继续往深处走会发现前行再无去路，这时只要在山洞里使用丝莉亚的GOODS技喷出火焰，就会照出隐藏的石板路，沿着此石板路往前走，又再离开山洞回到雪地上，向阻塞通道的巨石喷出火焰后，巨石会从上方滑下来，幸好路迪及时将丝莉亚推开才避免受伤。从原先巨石阻塞的通道进入山洞里面，首先由西北方的出口走到雪地上，从其中一个宝箱内取得小队用道具"るートォンダクター"，此道具的用途是迷宫探索期间，在出入口处摆放出不同颜色的水晶，目的是提示该路线的通过情况，红色水晶是刚通过的路线，黄色水晶是已通过的路线，蓝色水晶是从未通过的路线。

取得宝箱物品后经原路返回山洞之内，来到另一处看不见通道的场所，同样使用丝莉亚的GOODS放出火焰，沿着隐藏的石板路一直向前行，在一条较宽阔的通道上发现冰封的巨石，这时先用丝莉亚的GOODS喷出火焰将石上的冰雪熔化，接着用路迪的GOODS技摆出炸弹将巨石炸毁。来到最深处的山洞里，路迪等人意想不到又再碰上魔族的彼撒古斯。





札古："魔族！"

彼撒古斯："我叫做彼撒古斯，不过其实没有必要让你们知道，因为我会将你们和麦撒的封印一并毁掉！就好像这样……"说话的同时，彼撒古斯向地面猛烈一击。

丝莉亚："封印的……重要石块？"

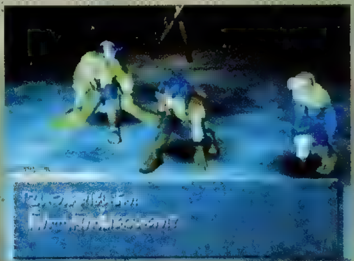
彼撒古斯："你们这次白走一趟了！哈哈哈！虽然早已听到有关与守护兽接触的人类……想不到竟然就是你们。麦撒的封印，守护兽引领的人类……功劳一件接一件，实在是来得太容易了！好吧，今日我非常满足！不对，应该是直到我满足为止你们尽情来吧！"

激战过后路迪等人始终敌不过彼撒古斯，各人开始商议应付的策略。

肯巴："这家伙很厉害！有什么……有什么对策吗！？"

札古："这情况下……无论是否有对策，我也不会就此罢手，这些魔族们！"

彼撒古斯："没有实力还如此大口气，看见你们也感到可怜呢，就让我帮你们解脱吧！"



就在彼撒古斯准备使出最后杀着之时，山洞里忽然闪出猛烈的强光。

"什么？"彼撒古斯被这突如其来的情况吓了一跳。

丝莉亚："这是……机关吗？为何……"

不一会，彼撒古斯整个身体已被强光包裹着。

肯巴："或者这是保护重要石块的系统！由于没有依照正式步骤将封印解除，所以警备的装置启动了！"

彼撒古斯："可恶，究竟搞什么？是传送装置吗！强制转移吧……呀！"

札古："伏下！"

彼撒古斯跟随强光消失后，路迪等人总算逃过一次死亡的威胁。

丝莉亚："终于得救了呢。"

肯巴："那魔族……叫做彼撒古斯呢，幸好那家伙还未细想便强行将封印解除……"

札古："话虽如此，封印的攻防战始终还是我们输掉了……了胜利……必须获得更强的力量……与魔族抗衡的力量……把一切粉碎的'绝对力量'……"

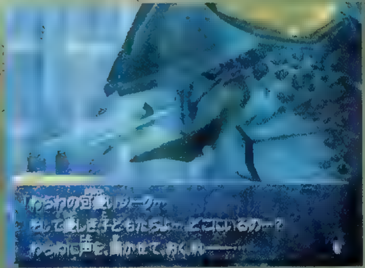
丝莉亚："继续追赶吧……我们虽然输掉了，不过并不是完全败下来！"

BOSS BATTLE

亚人类的伟大门

在路迪等人起程返回"巴斯卡集落"之时，魔族大本营里"麦撒"的意识经已回复："……很黑暗……太黑暗所以什么也看不见……什么也听不到……我那可爱的捷度……还有其他可爱的孩子们啊……你们在哪里？听到我的呼唤声吗？"

名叫捷度（ゼット）的青年突然出现："管理的一伙人在吵嚷着，特意到来看看发生什么事……意想不到封印如此简单被解除了。KNIGHT QUARTERS自以为了不起，的确令人讨厌。其实我一直策动着一项计划，让母亲大人复活的人，一瞬间成为最受欢迎的人物当然是我！以前构思好的签名字样……偶像是必须拥有独特的签名呢！时间是现在……所有人将会用微笑来向着我……"

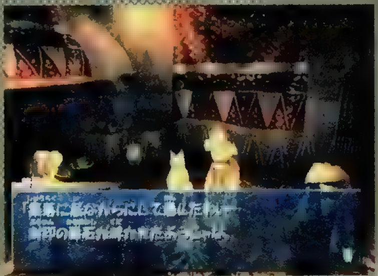


捷度说了一番莫名其妙的话后，镜头回到路迪等人身上，他们依原路折返"巴斯卡集落"，进入酋长家将刚才发生告知各人。

酋长："在村落里也感觉得到……封印的石块已经被毁坏了。"

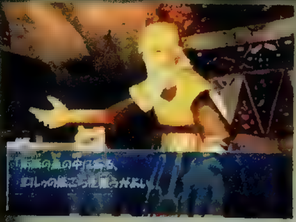
丝莉亚："很抱歉……是我们的能力不及……"

酋长："要绝望的话未免太早。虽然被魔族取得优势，不过还未到达结束之时，麦撒的心脏需要解除三个封印才会苏醒过来……换言之即使一个封印被毁，仍然有两个封印存在。只要能够守护其中一个封印，麦撒便无法复活。这样来看，此战对我们依然有利。第二个封印之地在'珊迪仙杜鲁（セントセントール）'。"



肯巴："珊迪仙杜鲁……那是什么地方？怎样前去呢？"

酋长："西南面的森林里



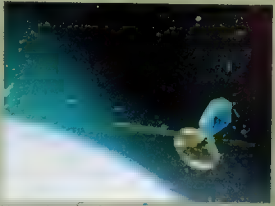
利用‘艾诺寺庙（エルゥの祠）’就可以了。亚人们的寺庙，据说与守护兽们有着密切的关系。因此封印之地的附近大多会建筑起寺庙。一切生命以寺庙的力量变化为光芒，一瞬间传送到遥远的地方。”

札古：“嗯……似乎很厉害呢。”

酋长：“利用寺庙里的传送装置，前往远处的目的地吧。巫女啊，战士啊，赶去珊迪仙杜鲁，守护第二个封印吧。”

神秘失踪事件

一行人依照酋长的指示向着西南而行，在森林内搜索后成功找到“艾诺寺庙”（X：18265・Y：1526）。寺庙内的结构相当简单，传送装置设于上层的房间里面，而下层的房间内摆放着两个宝箱。路迪等人走入传送装置上，随即化成光芒射上半空，然后经过外太空的人造卫星反射，转眼间已抵达远方的另一“艾诺寺庙”。留意在此寺庙下层房间的宝箱里可取得路迪新一种“ORIGINAL”攻击法“ソリッドストーム”，效果是攻击范围较广阔，不过威力相对地降低了。



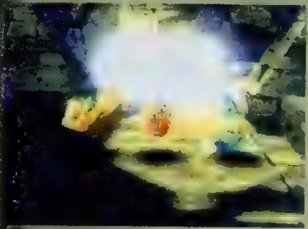
走出寺庙后往北面进发，在接近海岸位置发现“珊迪仙杜鲁”（X：13825・Y：24606）。当路迪等人准备步入市内的时候，突然受一股无形的力量阻挡。

丝莉亚：“好痛，是什么东西？”

不久，从市内走出一位名叫拿利（ラリー）的男子：“哎呀，还以为是什么大事……珊迪仙杜鲁市镇的外围设有结界，目的是防止魔兽的入侵。你们是人类，还是魔兽呢？”

肯巴：“说不定，可能是我的问题……”

札古：“我是人类。看见这双长腿还不知道吧？脚短的亚精灵不能进入吗？”



拿利：“珊迪仙杜鲁的结界能够识别魔兽类、精灵、亚精灵、使魔等等，阻止侵入市内。那东西是你的宠物吗？”

肯巴：“没想到竟然用那东西这东西来称呼！受到这种不合理的对待还是第一次！”

札古：“这东西不是宠物，是我的拍挡。虽然脚短，不过并不是坏家伙……亚精灵的同伴能否进入市镇内？”

拿利：“只要不会到处乱跑，可以让你们进来。对于危险少的亚精灵，结界的反应也会较弱，用人类身体遮掩的话，有机会成功进入市内。相反……如果那家伙是强大实力的魔兽，结果会再次阻挡它进入的。”

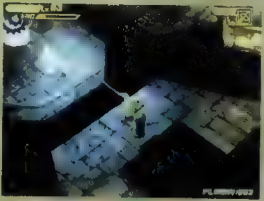
一行人成功进入珊迪仙杜鲁，在市内四处查看后，走入中央位置的守候室（詰め所）与名叫凯宁洛达（ヘネンロッター）的男子谈话：“珊迪仙杜鲁市内扰攘着的奇怪失踪传闻，你们知道吗？作为这市镇的治安守护者，也感到有点气馁……一段时间行踪不明的人，不久便平安无事地出现，因此不是很严重的关系，很难认真去处理。再加上自己每天公务缠身，无法抽出时间展开调查，所以希望拜托你们‘候鸟’来找寻事件的真相。怎样呢？接受解决珊迪仙杜鲁奇怪失踪事件的委托吗？”

答应接受委托（选择答案1），凯宁洛达开始深入解释失踪事件的详情：“麻烦你们了，我先将事件的资料告知。首先，这市镇曾遇上失踪的人数，差不多已占有全部居民的一半，年青人或商人等等，遇害者多数是较为活跃的人。遭遇神秘失踪的人们，全部会在西南面的“基辛塔（ケイジング）”旁边被发现。向遇害者收集资料时，各人也失去了救出前后的记忆，一切有关线索也得不到……相信解除此事件的关键，应该就是‘基辛塔’。首先呢……希望你们前去基辛塔进行调查。呀，差点忘记了，调查的报酬先给你们2000G订金，应该足够吧？”

探索机关塔

一切准备好后，路迪等人向着西南方展开搜索，不久也成功找出基辛塔的所在位置（X：10644・Y：21150）。首先进入F：001的房间，房中东西两边各有一条铁梯，沿着西边的铁梯而上，从一个宝箱内取得札古的新GOODS技能ワイヤーフック，使用时会向前方射出飞索，如果击中特定位置时，就可以利用绳索飞到对面位置。另外ワイヤーフック还有一个用途是触碰远处的按钮。

学会新的技能后，继续留在上层“F：002”移动，走到北面的狭窄平台上，会发觉分隔开的中央平台边缘有一根石柱，利用札古的GOODS技放出飞索，成功击中石柱后会飞到中央平台上。接着从南面的铁梯往上爬，到达“F：003”后沿通道向前走，再次使用札古的GOODS向中央平台上的三角按钮放出飞索，击中目标后附近的石板会降下，把原先分隔开的通道连在一起。



由铁梯爬到上一层“F：004”，沿着通道往前方走，在尽头位置有一条连接上层的铁梯，不过暂时可以不用理会。首先从铁梯前位置跳下，该处摆放着三个宝箱，不过由于这些宝箱在取去道具后会爆炸，因此注意要使用札古的GOODS放出肯巴来拿取。接下来使用札古另一种GOODS放出飞索抓紧对面平台上的石柱，飞越另一边后继续往前走，从通道尽头的铁梯爬落下一层。

这时身处位置是“F：003”的中央平台上，面前有一个发光体，札古走近该处后会学懂新的ORIGINAL攻击法バーストブレイカー，效果是击倒敌人时，超过对方HP值的损伤度会分给其他敌人身上。接着札古放出飞索来到对面通道，重复早前相同路线登上“F：004”，现在可以沿着铁梯到达“F：005”。首先在通道的尽头跳下，然后用札古的飞索来到中央的平台，附近设有一个把手，拉动它会改变两边通道的高低位置，提议首先拉动一下使得北面的通道降下，目的是拿取宝箱的物品。然后再拉一下使得南面的通道降低，最后沿着该通道而行，爬上尽头位置的铁梯到达“F：006”。

来到“F：006”后沿着狭窄的石桥走到另一边，拿取两个宝箱内的物品后返回石桥上，然后大约在中央位置跳落下方另一石桥上，在石桥的一端沿铁梯而上，绕过通道后在尽头跳下，最后爬上铁梯进入“F：007”的范围。走到中央的铁网上，然后连续翻身爬上几层铁网，留意其中一层铁网的附近有一个三角按钮，必须用札古的飞索击中它，成功后上层的通道会降下，接着攀上最高层，从铁梯爬上“F：008”。

魔族魔法师

“F：008”没有什么特别的路线，只要利用飞索到达南面位置，直接爬上铁梯便可进入“基辛塔”的最高层“F：009”。路迪等人刚抵达最高层时，意想不到竟会遇上魔族的“亚鲁克撒（アルハザード）”。

亚鲁克撒：“彼撒斯古的报告中所讲就是你们？与守护兽接触，被引领的人类……”

“可恶……”魔族人的出现，使得札古的情绪变得非常激动。

亚鲁克撒：“还没自我介绍，我是亚鲁克撒，为了解除珊迪仙杜鲁市的麦撒封印而来。”

肯巴：“又一个魔族人？到底有多少已经苏醒了？”

亚鲁克撒：“一看就知道，我不会像彼撒斯古那般暴戾……不会浪费气力，我会很快将你们收拾呢。在珊迪仙杜鲁忍不住进行了一些实验……我对你们很老实呢。”

丝莉亚：“实验？究竟是什么？”

亚鲁克撒：“委屈了，要将你们封锁在塔内，然后派出ナイトゴーント……”

说话过后亚鲁克撒随即使出最擅长的魔法技俩，放出一头魔兽发动攻击。把敌人击倒后亚鲁克撒先将魔兽收回：“已经足够了……再次返回封印状态吧……ナイトゴーント！”

札古：“不会让你就此逃去……”

看见敌人打算逃走，路迪等人立即走上前阻拦，与此同时，亚鲁克撒施展魔法筑起障壁把各人围困。

肯巴：“障壁！”

亚鲁克撒：“说得对，小家伙的脑筋不错。”

愤怒的札古冲向亚鲁克撒，并且试图用身体撞开障壁，当然，这样做也起不了什么作用。

亚鲁克撒：“哎哟哎哟，只懂正面突破的笨蛋原来不只有彼撒斯古一人。”

札古：“快些将它打开！”

丝莉亚：“禁止我们出外，你也无法进行攻击吧？”

亚鲁克撒：“受到守护兽引领的你们，我很希望看到实验的结果呢。”

丝莉亚：“简直是……玩弄我们！”

亚鲁克撒：“经过一段时间后障壁会自动解除，你们可以继续追来。那么，我要走了……”

BOSS BATTLE

本次对手ナイトゴーント的HP值大约有780，弱点属性是地和光，假如成员中拥有这两种属性的攻击技，不妨尽量施展出来。另外，敌人懂得使出一招杀伤力颇大的攻击技テイルブロー，丝莉亚受攻击的[illegible]魔法进行回复补给。

ARM的另一使用者

在亚鲁克撒离开后，路迪等人继续设法走出魔法障壁，可惜依然徒劳无功。

丝莉亚：“如此下去封印会受到破坏，一定要想出办法！”

札古：“也很担心那家伙所讲的……实验！喂喂，肯巴！有没有解除这障壁的办法呀？”

肯巴：“这样问我也无用……”

就在这时，突然有一男一女从塔的下层爬到来。

少女首先问口说：“唉，依照买来的情报所讲，能够换取赏金的ナイトゴーント应该在这里呢……”

管家打扮的男子：“不错。”

少女：“那样，这是什么？他们就是凶暴的ナイトゴーント吗？”

男子：“他们可能跟我们一样，为了获取赏金而来？不过，他们似乎遇上了麻烦。我们应该怎样做，小姐？”

札古：“不管怎样也好，希望你们出手帮忙！”

少女：“喂，想离开这里吗？要帮助忙吗？但是，我们是赚取赏金的人，要做没有利益的事，我自己也不能允许呢……你们有多少钱？”

丝莉亚：“竟然想要钱吗？我们是为了守护封印……维找法鲁佳亚和平……”

少女：“不管你是肩负壮大前程或任务，我只会追求报酬。与工作同等的代价就是‘报酬’，你知道吗？我们帮助你们，你们支付我们报酬，简单而没有纠纷，不是很好的关系吗？”

札古：“对守财奴说什么也无用，没办法，你想要多少？”

少女：“就5000G啦！”

札古：“如此昂贵……完全不合理的价钱！”

少女：“唉呀，生命的价值如同市场的变动，你们理解目前本身的状况吗？我对于陌生人的事全不理会呢。到底愿意支付5000G还是不愿呢？”

（这时有两个答案选择，1是答应，2是拒绝，一旦拒绝少女要求的话，少女和男子便不会加入队中，因此建议选择答案1。）

逼不得已支付5000G，少女随即拿出手枪向障壁的装置发射，就这样轻易地赚取了报酬，然而路迪等人却发现一件特别的事情。

肯巴：“与路迪一样……使用ARM作武器？”

珍：“我是珍·麦斯威尔（ジェーン・マックスウエル）。当地人称我为姐姐以外的美人。”

男子：“应该说是世上著名的卡拉美迪·珍（カラミティ・ジェーン）比较好呢。”

珍：“那个名字我不喜欢！麦达尼（マクダレン）不要多口！”

麦达尼：“十分抱歉。”

札古：“这样的小姑娘……竟然是那个女赏金家……卡拉美迪·珍……”

珍：“我是小姑娘的话，大叔是老人家呢。”

就在众人交谈期间，突然背后出现异样，不久三只跟刚刚一战相同的魔兽ナイトゴーント出现，路迪等人立即与珍和麦达尼联手迎战敌人。

战斗结束后珍和麦达尼准备离去：“很抱歉，我们有要事在身所以先行离开了，将来有缘的话会再见。走吧，麦达尼！”

肯巴：“我们也不宜久留，珊迪仙杜鲁被魔族之手入侵之前快赶去吧！”

由于担心珊迪仙杜鲁的情况，路迪一行人立即加紧脚步赶回市镇去。

BOSS BATTLE

第二次与魔兽ナイトゴーント交手，对方能力跟之前一[illegible]应付起来更加困难。攻击策略主要是集中逐一击破，而由于加入了珍和麦达尼二人，战斗期间可以交替角色使用，尤其[illegible]

结界解除

在基辛塔与珍和麦达尼分别后，路迪等人赶紧返回珊迪仙杜鲁，当抵达市镇入口时每个人都感到了一丝不安。

丝莉亚：“市镇的结界已消失了……取而代之充满魔兽的气息……不知居民们的情况怎样呢……”

札古：“……就好似，我们接受委托的神秘失踪事件一样……究竟此刻镇内的自警团在干什么？”

肯巴：“去问问凯宁洛达先生吧……去守候室一定会得到答案。”

一行人开始在城镇里到处调查，发觉完全不见任何居民的影踪，期间更不断受到魔兽的袭击。另外，某些房屋里原本被居民阻碍而无法开启的宝箱，现在已可以轻易取得内里物品。除此之外，走到市镇后方的神像前调查，发觉封印“麦撒”的石像已被毁，不过仍然可以听到守护兽传来的说话：“我是封印麦撒，掌管圣的守护兽伊奥尼·巴华（イオニ・バウア）”“我的神像被毁，我所看守的结界也被毁，然而绝不容许邪恶之徒蹂躏……”

札古：“这个市镇的结界，是受到守护兽的恩赐而产生……”

肯巴：“为了解除结界，必须破坏封印者的守护兽神像……”“但是，破坏守护兽神像摆放在结界张开的市镇内，敌人究竟用什么办法入侵呢？”“……我们现在看到的事实，与真实性有很大的差别……难以理解啊……”

札古："……这样，莫非与基辛塔里听到的魔族实验有关……"

守护兽："我所仅存的力量……将会交托给巫女……将世界的未来交托……"

随即丝莉亚又再获得另一守护兽的力量"圣者の悲しみ"。

守护兽："守护兽与封印之地连系一起的场所，就是艾诺筑起的寺庙……"引领巫女往新天地的场所，隐藏在森林里面，另一座艾诺的寺庙……"

肯巴："这个地区的某处，有另一座艾诺的寺庙……"

丝莉亚："魔族的脚步比我们还要快，它们魔掌已伸展到很远的地方……以我们的力量，能够与魔族对抗到怎样的程度……"

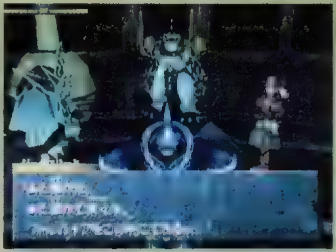
……与其浪费时间在烦恼，倒不如行动吧，公主。至少我们没有迷失方向呢！……搜寻新的艾诺寺庙，跨越另一寺庙，阻止麦撒的复活！"

魔族的支配

其后走入市镇中央的守候室，这时同样不见凯宁洛达的影踪，调查书架上的《自警团长日志》，从而知道了基辛塔北面有一座艾诺寺庙，于是路迪等人立即起程往该处去。与此同时，魔族的巢穴里，魔族四骑士正在聆听麦撒的说话："听到了……因痛苦而扭曲的声音……因悲伤而产生的叹息声……""愚蠢和卑贱的人类的悲叹声，变成仆人们的欢笑声，将我从封印的束缚中解放开来……"

捷古菲特："只差少许，只差少许我们便可以得到法鲁佳亚！""麦撒醒觉之时，尽情将这遍大地蹂躏吧……"

亚鲁克撒："……不过……与守护兽接触的人类……稍微放心不下呢。"纵是微不足道的力量，然而始终觉得不能轻视。只怕任何可能性也有机会出现……"



丽迪哈姬："可惜我未有机会出手，因为对方已是彼撒古斯的猎物。""话虽如此……若然彼撒古斯失败的话，我会代替他出手，必会做得更加好。"

听到丽迪哈姬的单打说话，彼撒古斯愤怒地说："可恶！不可能发生的事……不要再胡说八道，这个新参加者……"

捷古菲特："……彼撒古斯……现在始终犯错的是你。人类或艾诺等人被迫逼下，往往发挥出意想不到的力量。""麦撒苏醒及科达斯法亚（フォトスフィア）完全起动之前，不容易再有任何错失。"

彼撒古斯："……捷古菲特……连你也不相信我……好！我就把人类的人头带到你们面前吧！""他们即使拥有守护兽力量，我也会将其彻底粉碎！你们好好记着吧！"

亚鲁克撒："能够正面抵挡彼撒古斯的猛者，除了我们KNIGHT QUARTERS之外相信不存在……""不过……行动过于鲁莽，未经深思熟虑的话……""假如配合我的策略，人类与守护兽必定被攻击至体无完肤，哈哈哈……"

丽迪哈姬："喜欢怎样便去做吧。惟一给你的忠告，订策略时必须考虑彼撒古斯的理解程度。"

捷古菲特："我们失去的故乡……从魔星希亚狄斯（ヒアデス）而来，已经差不多1000多年了……""为了把法鲁佳亚的天与地变成第二故乡，我们降临这遍大地。""凭着强大的力量，把一切得到……这星球尽在我们的支配下……到了那时，我的梦想……"

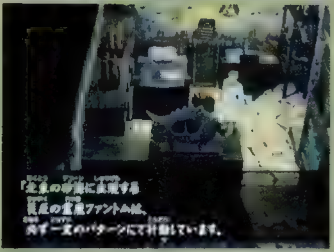
海之男的烦恼

画面回到路迪等人身上，他们朝向基辛塔北面的森林进发，经过不断搜索后终于发现艾诺寺庙（X：10621・Y：22834）。利用寺庙内的传送装置，一行人转瞬间已到达另一寺庙，接着沿着海岸线绕道而行，最后走到东面的港町迪姆尼（ティムニー）（X：9440・Y：8209）。在市内四处查看，期间会发现摆放在街道上的木箱有裂痕，只要使用路迪的GOODS设置炸弹，便可以进入木箱内取得道具。

在酒场内遇上名叫巴索罗米（バーソロミュー）的男子，此人看似非常烦恼："……怎办……几多酒席，竟然订下这样的约定……哎呀……"当他发现路迪等人时便问："……啊，你们……有兴趣听听精神颓废的海之男的事情吗？"

路迪点点头（选择はい）。

巴索罗米："……知道水晶之花是什么吗？是跟附近船员进行仪式时不可欠缺的宝石……""不过，要得到水晶之花，必须将沙漠出没的怪物击倒才可……""是怪物呢？怪物……以我能力是办不到……呀，又要被杜尼高（ドレック）取笑是笨蛋了……"



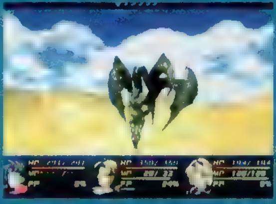
"……最近总会碰上不幸的事，自从得到那个奇怪的石像……看似很贵重，守护兽模样的石像，不应将它收起吧……"

札古："这个古怪大叔所讲的守护兽石像，莫非是……"

丝莉亚："……说不定是最后的封印……""如果得到那人想要的水晶之花，或者有机会接触到封印呢……"

接下来路迪等人在市内收集有关沙漠怪物的情报，其后遇上持有一本怪物图鉴的男子威洛柏（ウィルバー），虽然图鉴上未有记载该怪物的资料，不过在他房间的书架上却发现一本书，内容提及过沙漠怪物。原来怪物名叫ファントム，藏身于东北面的沙漠地带，于是一行人立即起出发，沿海岸前行到东北的沙漠地带，不久已碰上怪物ファントム。

BOSS BATTLE



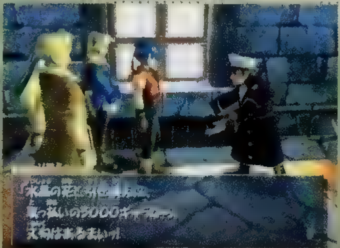
海之男的委托

将沙漠怪物消灭后，一行人带着水晶之花返回港町迪姆尼，将水晶之花拿给巴索罗米一看，对方立时变得极之喜悦，接着更请求路迪出让水晶之花（这时只要连续回答"2.少し，考えさせてほしい"，巴索罗米会多次提高支付的价钱，一直去到3875才停止），最后，路迪决定以3875G的价格出售水晶之花。

巴索罗米："好啊！商谈成立！终于得救了！""这个水晶之花其实是我们船员之间流传着的婚约证明。"

丝莉亚："啊！那么……"

巴索罗米："不是……我没有结婚对象，只不过因某事情而必须这东西……""我们总算是有缘吧，我是巴索罗米，驾驶着内海的交易商船。请多多指教。"



各人谈话期间，几名水手打扮的男子走到来，其中名叫"杜尼高"的人首先开口讲话："巴索罗米，任何时候看见你也是古古怪怪呢，似是神话里的杜华夫（ドワーフ）。"

巴索罗米："来得正好，杜尼高。今日我心情非常好，想不想欣赏一下水晶之花？"

杜尼高："不要误会，巴索罗米！""即使有水晶之花，没有对象的话婚约仪式依然不成立呀！""你打算怎样找婚约者？若然抵触了现行法规，你就会相当麻烦？"

听到杜尼高的说话，巴索罗米表现得非常愤怒，不过突然之间情绪却平静下来："……对了！看到哪里去！你的眼睛有问题吗？""……刚才开始一直在这里呢！"巴索罗米忽然把旁边的丝莉亚拉过来。

杜尼高："是吗？说谎吧！那人就是吗？""不对，与你相比，种族、能力值等等，完全不相衬。""……算了吧，特殊癖好的你来选择，至少有若干相似的地方……你不觉得自己年龄大了点？""无论如何，既然你本人也这样说，应该不会错吧？"

只感莫名其妙的丝莉亚说："……这个……究竟什么事？"

巴索罗米："我们俩人一直谈及将来的梦想，希望组成一支子女运动队，向着此目标而努力。"

杜尼高："那是5人吗？9人吗？还是11人好呢？""……好吧！马上举行仪式吧！可喜的事情尽快做比较好！""仪式在明天吧！明天在你船的甲板上举行结婚仪式吧！""已经不能退缩了，巴索罗米……""明天尽量引我们大笑……呀，不对，是让我们为你高兴吧！"

巴索罗米："可恶！还要这样……"

肯巴："怎样也好，大叔……你究竟在打什么主意？"

丝莉亚："……这个……呢？我们……为了重要的目的而展开旅程……"

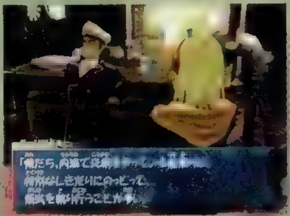
巴索罗米："……如今惟有举行结婚仪式……为了令杜尼高吓一跳，就举行伪装结婚仪式吧！"

丝莉亚："我的说话，你听见吗？伪装……，莫非？不然就是欺骗别人的事情！"

巴索罗米："……小姐，现在已是骑虎难下的情况，先带你们参观我的船史特干达号（スイートキャンディ），然后准备明天的仪式呢。"

婚礼举行

登上船后，在船长室内巴索罗米向路迪等人解释事情的底蕴："这里就是我的爱船史特干达号""我们在内海进行交易的水手，遵照特别的惯例，大多数会举行一些仪式事宜。""结婚仪式会在新郎的船上举行。"看见丝莉亚的样子，巴索罗米随即说："不要用这种可怕的表情看着我，当时我实在逼不得已，我知道是我不好。"



丝莉亚："如果知道不好的话……"

巴索罗米："明白！明白！总之……伪装结婚仪式已决定在明日举行。""希望在今日内学懂我们水手的常规和必要的知识。"

走出船长室，丝莉亚气愤地说："实在太过任意莽为了！究竟打算怎样啊！""我们是为了守护麦撒封印……背负着重要使命而展开旅途的。""为何被卷入这种事情里？完全无法理解！"

肯巴："好了……冷静些。不管怎样也好，总算登上了交易商船呢。"

札古："这次是难得的好机会。不要灰心呢，公主。"

丝莉亚："或者……你觉得很有趣吗？"

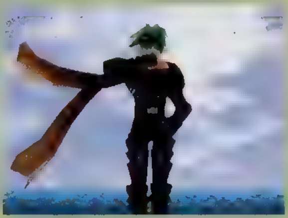
札古："怎样说好呢，我不是要幸灾乐祸，只是觉得假如问题不是那么严重，心情可以放轻松些。"

肯巴："不过，距离伪装结婚仪式的时间不多了，现在先要学习些水手的常识及收集情报呢？"

接下来路迪等人在船内各处查看，期间必须与各名船员交谈，不过东面机关室的门上被锁上，需要以特定方法转动门前三个圆形把手才可开启，正确方法是：右边圆盘向右转→中间圆盘向左转→左边圆盘向右转，成功的话从室内的船员谈话。与全部船员交谈过后，返回最接近船长室的房间休息一晚。

到了翌日的早上，结婚仪式终于在甲板上举行，这时丝莉亚需要回答神父好几个问题，完全说出正确答案的话往后会得到5000G及众多道具物品，答案如下"2.新妇から进み出る"、"3.セシリアとバーロミュー"、"2.52"、"2.右手で杯を揭げる"、"3.旧い月"、"1.スイートキャンディー号"、"2.七问目"、"1.水晶の花"、"1.ちいさな花"、"3.9问"、"1.ルカーディア"、"1."伪装"にはリアリティが必要ですからね……"。

回答完神父的提问后，突然有人大声叫嚷："够了！"



众人往船头方向一看，发现一个男子正站在木柱之上，从对方的[illegible]知，此人身分是魔族的风纪委[illegible]捷度（ゼット），本次是为了解开麦[illegible]封印而来。交谈过后，捷度随即向船上各人展开攻势，路迪等人挺身而出迎战。战败后捷度随即逃去，与此同时，一班船员非常紧张地走来，似乎船尾方向有事发生了。

BOSS BATTLE

[illegible]

谁的剑刃最快

一行人赶往船尾查看究竟，料想不到竟然遇上魔族四骑士之一的丽迪哈姬，对方正准备破坏守护兽的石像。

札古："停手……"

丽迪哈姬："……来了吗……守护兽引领的巫女……还有战士……""果然，丑角终归是丑角……连时间也未能拖延得到。不过要阻碍我的行动，你们仍未有此能耐。"

丝莉亚："刚才的袭击……只是声东击西的策略吗？"

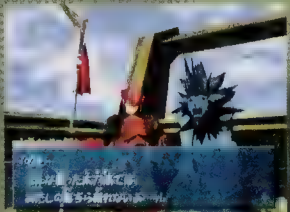
札古："对，真正动手的是此人……！"

说话过后，札古随即拔出配剑发动攻击，然而丽迪哈姬只是轻描淡写地举起手上的巨大镰刀，很容易便挡住札古的快剑攻击。

丝莉亚："单手便将攻击止住！"

肯巴："与札古同等的反应速度！不对，应该是后发先至……换句话说反应速度更快！""那是形态不同早击ち……"

简单的一记攻击，速度方面札古已输掉了，而力量方面同样是丽迪哈姬优胜，双方的交手札古被击至倒在地上。



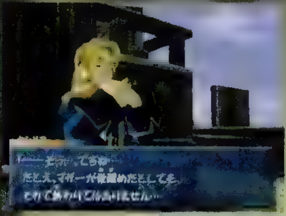
丽迪哈姬："啊……原来你也是高速剑的用家……不过……那种含糊不清的长剑术，相信连我的影也斩不到呢！"

札古："……女性谈论剑的事情早已见过……不过懂得使用的话……""我来问你……你的刀刃能够斩断什么？"

丽迪哈姬轻轻向守护兽石像挥舞，石像随即变成粉碎。

丝莉亚："……封印！守护兽石像！"

丽迪哈姬："死去的人会片刻留在我的心里。""然而你们留在我丽迪哈姬心里的资格也没有……""如果想真正决一雌雄的话，那就前来雪之大地厄古达卡



（アークティカ）吧，那里就是我们的城堡科达斯法亚。"

札古："……厄古达卡！科达斯法亚？丽迪哈姬……使用高速刀刃的魔族……"

在丽迪哈姬离去后，从破碎的石像里传出守护兽的声音："最后封印的我已被毁掉，我把意念付托给巫女……""即使麦撒苏醒，世界最终被黑暗覆盖着，我的意念仍然与巫女共存！""将黑暗撕破的雷鸣一喝，罗亚・撒古斯（ヌア・シャックス）的牙是不会折断的！"

丝莉亚取得守护兽力量"雷鸣の牙"说："……对……即使麦撒苏醒过来……等于一切的终结……""……不会折断的牙……永不低垂的目光……这一点我也明白呢……罗亚・撒古斯……""目的地是魔族的城堡……不会折断的牙……，不会放弃的信心……将所有难关冲破！"

穿越流沙洞

返回船长室内，从巴索罗米手上接过刚才伪装婚礼的报酬（因应答对问题的数目而产生变化），其后各人说起守护兽与魔族的事情，札古本想借船前去魔族的城堡，然而巴索罗米却因工作而拒绝了，接着他提议路迪等人穿越辛特力巴（サンドリバー）的洞穴，前去水之城米拿玛，因为该处较容易找到船只。而在起程之前，巴索罗米将丝莉亚使用的GOODS技"マジックスタッフ"送赠，这种技能的用途是与动物沟通，藉以此可以收集更多重要的情报。走出史特干达号，向码头上的小猫使用丝莉亚的新GOODS技，经过交谈后得知南面有一座艾诺寺庙。

画面转到魔族的城堡内，由于封印逐一被毁掉，麦撒已变成另一个模样。至于路迪等人方面，正当各人准备走出港町之时，丝莉亚突然停下脚步。

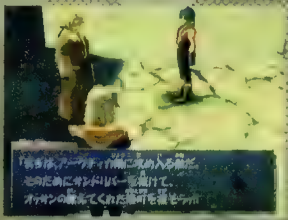
札古："什么事，公主？"

原来这时丝莉亚听到守护兽的声音："毁灭的圣母此刻已从封印的束缚中解放出来……那种波动覆盖着法鲁佳亚……""本次已是最后一次听到我的声音……不过，星球的未来仍未终结……"

丝莉亚："守护兽们的声音消失了，似是被什么巨大的东西遮挡……"

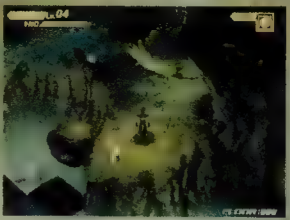
肯巴："……终于，苏醒了呢……"

札古："即使这样，也不能让它任意妄为！""现在先要找寻进攻厄古达卡的船只，只好依照大叔的说话，穿过辛特力巴洞穴，前去他所讲的港口城市！"



走出市镇后一直往南面前行，不久在一个森林里发现了艾诺寺庙（X：9399・Y：4232）。利用传送装置抵达另一寺庙后，接着沿着岸边路线往西南面走，在一处山脚位置终于找到辛特力巴的洞穴入口（X：20086・Y：12304）。进入山洞之后，在"F：001"内有一只小猴子，向它使用丝莉亚的GOODS技"マジックスタッフ"，交谈后小猴子带领各人由秘密入道进入山洞里面。

一直走到"F：004"的洞穴，此刻东西两边各有一出口，东面出口是通往"F：002"，只用于拿取宝箱的道具。经西面的出口到达"F：005"，南面有一个出口，该处连接"F：006"的洞穴，能够拿取两个宝箱的物品。正确前行路线是通过"F：006"中央的格仔地板，不过这些地板必须依照特定颜色来踏上，否则是无法到



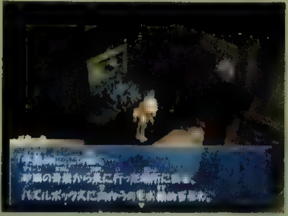
达对面。踏上石板的颜色顺序是"红→蓝→白→黑"，相信只要动动脑筋便轻易可以通过。

来到"F：007"的洞穴，这里的情况比较复杂，以下先说说正确的行动路线，在东面方向会再次遇见小猴子，同样向它施展丝莉亚的GOODS，小猴子立即打开秘密通道的入口，一行人跟随其后进入"F：008"的上层。接着沿通道往前走，在尽头有一块巨大的岩石，使用路迪的GOODS放出炸弹，爆炸后巨石刚好跌落下方的石板缺口，把石板阵连接在一起。

之后经原路折返"F：007"，进入南面位置的入口，到达"F：009"后绕过狭窄的通道走入东面的出口，最后成功来到"F：008"的下层。这时又有另一石板阵出现，以刚才相同的方法便可通过，留意早前跌下的巨大岩石是必经之路，所以考虑越过石板阵时需要考虑这一点。从石板阵另一边的出口离开，在"F：010"可以再用丝莉亚的GOODS与小猴子谈话，接着以札古的GOODS放出飞索到达对岸，通道的一端就是走出洞穴的出口。（提议一度走出洞穴后立即折返，再次用丝莉亚的GOODS与小猴子谈话，它会打开附近的一处秘密入口，可以拿取内里宝箱的物品）

寻找遗物的委托

离开辛特力巴后向西北方向一直走，最后海边位置发现名叫船之墓场约多（ヤード）的地方（X：14497・Y：12757）。约多虽然是一处简陋的村庄，不过仍然可以找到各种类型的商人，包括售卖道具及魔法编集等等。一行人在村落里收集情报，首先在西面民家里的书架上，找到一本描述关于约多东南面无の砂海的资料。然后与屋主交谈，从而得知法鲁佳亚大地上存在不可思议的古代遗迹"PUZZLE BOX（パズルボックス）"，据屋主所知，东南面砂海的怪石的东面有一个"PUZZLE BOX"（这些古代遗迹内可以进行推木箱的MINI GAME，相同颜色的木箱放在一起后便会消失，把全部木箱清除后可得到珍贵的道具，而法鲁佳亚大地上隐藏着众多这种遗迹）。



继续在村内调查，走入东面的屋子里，与一名受了脚伤的男子丹（ダン）谈话，对方面上露出非常悲伤的神情。

丹："我是一个只懂逃走的男人……还有，将爱妻舍弃的男人……""渴望从遗迹里取回妻子的遗物……这个可耻男人的依赖，候鸟们愿意接受吗？"

路迪等人看见眼前的男人如此伤心，于是答应了出手帮助他。

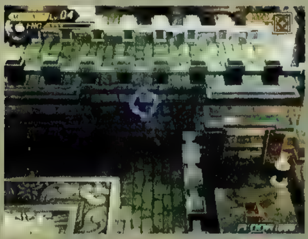
丹："那时的我以候鸟之名非常活跃，当时被这地方传说之剑的传闻所吸引……就是守护兽之剑（ガーディアンブレード）。""虽然知道路途充满危险，不过我们相信只要有勇气便可以办到，于是走入那个遗迹。""可惜……那个遗迹……幻灯庄园里没有守护兽之剑，后来与妻子失散，独自成功逃出遗迹……现在只剩下一只行动不便的脚……""我的心愿已改变，从幻灯庄园取回妻子的遗物……证明她此刻的情况。""幻灯庄园位置在，这村庄东南面的沙漠里怪石的南方。"

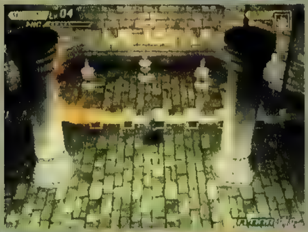
光之守护兽力量

接受了丹的委托路迪等人立即起程出发，他们向着东南方向一直走，很快已进入了沙漠的范围，继续往东南方前行，终于发现了村民所讲的怪石（在这位置往东面走，可以到达称为"PUZZLE BOX"的古代遗迹，进行推木箱迷你游戏），一行人继续往南面走，在不远处顺利找到幻灯庄园（X：17072・Y：8724）。进入遗迹的"F：001"，阅读石板上的文字后触碰中央的发光杖，众人随即被传送到"F：002"的地区。

“F：002”地区的前方有两个出口，同样是通往“F：003”的房间，所以选择任何一边路线也可。“F：003”房间内使用路迪的GOODS进行搜索，随即发现北面有一个隐藏出口，经此出口可以到达“F：004”的上层。“F：004”东面下层地板有一个按钮，踏在按钮上，西面的围墙会降下来，经新打通的路线到达“F：005”。这时会发现通道被碎石阻塞，不过只要利用路迪的GOODS放出炸弹，便可将障碍物清除。

来到“F：006”的房间，用路迪的GOODS进行搜索，发现地面上有一个按钮，踏在按钮上房中的围墙会降下，由此路线离开。“F：007”的通道被碎石阻塞，又再用路迪的“GOODS”放出炸弹把它们清除掉。不过除去碎石后，需要用札古的“GOODS”放出飞索方可继续前行。进入“F：008”的房间，拉动墙边的把手会令围墙降下，然后使用路迪的“GOODS”会发现中央石桥下有一个隐藏洞口，经此洞口来到房的另一边，拿取宝箱物品后便可离开。





平安无事穿过“F：009”的通道后，“F：010”房间里暂时只有一个出口，从该处走到“F：011”，拿取三个宝箱的物品后，虽然发现一个巨大的水晶物体，不过暂时未知其用途。折返“F：010”房间，用路迪的GOODS进行搜索，发现房中多了一个火台，接着以丝莉亚的GOODS将全部火台燃点起，西面的石门便会自动打开，经过“F：012”的通道到达“F：013”的房间，走到房中央位置使用路迪的GOODS进行搜索，随即出现一个奇怪的光球，上前触碰的话便会进入BOSS战。

把两只BOSS怪物消灭，“F：013”后方的便会自动打开，一直前行经过“F：008”的上层石桥，然后走过“F：014”的石板路，在最深处的房间“F：015”里发现一个光球，接着从光球内传出说话声：“这里是将真实遮掩的伪装迷宫。”“巫女啊……，将我解放开来……以我掌管的光之力量，照遍整个世界吧……”“恐怖、哀伤和绝望遮掩全世界之前，以我的光，开拓新的未来”。路迪等人完全意想不到会在这遗迹里能够得到守护兽的力量“闪光の一击”，其后利用房中出现的发光杖回到“F：001”的房间，接着便起程返回船之墓场约多。

BOSS BATTLE

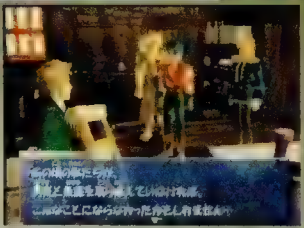
本次对手是两只ギーグマンティス，各自拥有1200HP值，常用攻击方式包括物理攻击和地属性魔法等等，杀伤力只算是一般，所以要成功将它们消灭并不困难。使用集中逐一击破方式，以及注意各成员的体力回复，相信很快已可取得胜利。顺带一提，将这两只怪物击倒后，便可找到丹妻子的遗物。

种植药草

将身上携带的其中一种回复道具交给玛莉爱露，就可以种植出多数量。

在秘密花园与玛莉爱露会面，完成送仙草给镇长的EVENT后，路迪等人再次前去“秘密花园”的话，玛莉爱露会协助各人种植药草或改良品种。例如将回复道具“ヒールベリー”交给她，等待一段时间后就会增加其数目，有效地解决道具不足的问题。

幽灵船传说



离开“幻灯庄园”之后，一行人经原路返回“船之墓场约多”，将遗物“形见のブレスレット”交给“丹”，他看见后非常高兴。

丹：“……这个？的确是安子“安娜”戴着的手镯！”“……真是，特意从幻灯庄园带回来……非常感谢……”“那时我们如果不是将勇气和轻率误解，相信不会变成现在这样……”“为了得到守护重要东西的力量，却令人失去了重要的东西，真是很讽刺……”

札古：“……勇气……还有，轻率……”

丹：“任何人随意运用力量，会错以为这就是勇气。”“其实，为了守护重要的东西……发挥出超越本身的力量，相信这方可称为真正的勇气？”

札古心里想：“那，若是勇气……我……”

丹：“这是……我当日还是候鸟时所用的配剑。虽然是古旧的剑，但却隐藏着神秘力量，必定能够帮得上你们……当作本次的报酬请收下吧。”

交谈过后，札古得到了新的ORIGINAL力量“アキュードアングル”，发动时能够无视敌人的防御力，直接令对方受伤。

走出丹的家，突然从传来叫嚷声：“喂，西面码头（波止场）有船到来！”，路迪等人随即前去该处查看，想不到竟再次与巴索罗米遇上。

巴索罗米：“唏！是我是我！”

丝莉亚：“听说有船驶来码头……原来就是船长的史特干达号呢？”

巴索罗米：“不愧是真正的朋友，当我遇上困难时便立即前来协助！”

肯巴：“啊，突然说着奇怪的话呢。”

巴索罗米：“我详细告诉你们吧。”“本次再度希望你们出手帮忙可以吗？哎呀，放心不是干坏事。”“无论答应与否，首先将拜托你们的事情说清楚。”“事情是这样的……这附近的海域上出现了幽灵船……”“很久以前开始，这一带已有幽灵船的传说，令行船者非常烦恼。”“长此下去，难以继续进行安全的海上交易！无法交易下，人们的生活必然受到影响！情况相当麻烦呢？”“因此轮到你们出场了！希望将幽灵船传说查明清楚。愿意接受这委托吗？”

（玩家只可选择答案1.幽灵船骚动の解决依赖を引き受ける。）

巴索罗米：“不愧是真朋友！我早知你们必会答应！”

札古拍拍路迪的头说：“由这个大好人来决定，结局当然是接受啦。”“……然而我却不同，对于依赖，比较重视报酬交涉方面？”

巴索罗米：“……嗯，这个我也明白……”

札古：“我们打算越过内海，前去厄古达卡领（アークティカ），因此一直在找寻乘坐的船只。你知道吗？”

巴索罗米：“……嗯嗯……原来这样……得到你们帮忙已经是第二次……”“欠下这份人情不理，枉称为海之男！好吧！”

得到船长巴索罗米的答允，各人的面上也现出喜悦之色。

肯巴：“成功了！”

丝莉亚：“总算解决了呢。”

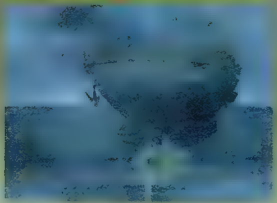
巴索罗米：“等等！首先要解决了委托的事情，不能着急。”“总之！你们先准备好一齐行装，完成后向我说声吧。”

天赋才华

一切准备妥当，路迪等人与巴索罗米乘船出发，当到达幽灵船的附近时，一行人改乘小艇前行。

巴索罗米：“这东西很可怕，全身以铁块造成……与我的船相比，简直好似是铁的棺木……难怪称为鬼船……”

肯巴：“如果没有估错，此船应该是传说的大战时期……那时制造出来



舰，一艘以战斗为目的的船。”

丝莉亚：“这样说，一直以来从未得到平静呢……我们要想想办法呢？”

札古：“想想办法的话，首先必须进入其中。”“船长，可否在幽灵船周围再调查一下？希望找到进入的地方！”

巴索罗米：“……虽然令人提心吊胆，不过没办法……由那边开始交给你们，拜托了。”“如果想回来的话，那就立即走吧……”

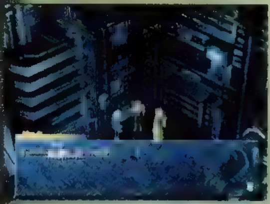
不久，路迪等人终于找到登上幽灵船的地方，首先来到船舱内的“F：001”房间，这里没有什么特别，沿着楼梯走到上方，从该处的出口走入“F：002”的房间。“F：002”房间里有3个出口，暂时只有北面右边的一个出口能打开，换言之只好从该处离开。来到“F：003”的走廊，站在楼梯上使用札古的GOODS放出飞索，击中墙边的三角形开关，能够令走廊末端的门开启。接着来到“F：004”的房间，路迪调查房间内的装置，意想不到手上的ARM竟与船上设施产生反应，装置随即启动起来。

札古：“……起动了？”

丝莉亚：“路迪令它启动吗？”

肯巴：“这艘铁之船是1000年前制造出来与魔族战斗的军舰……换句话说，是超巨大的ARM来的。”“所以，路迪能够令它起动，藉以ARM把两者联系起来……”

札古：“不过……路迪为何懂得利用ARM将它们联系？”“即使是经过特别修练的我，也无法办到呢？”

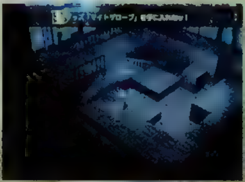


肯巴：“不要想太多无谓事。”“要跟ARM连系……必须具备先天性的质素，天赋的才能是必要呢。”“路迪和那个卡拉美迪·珍，是拥有极罕有的才能。”“……但是……路迪的能力，正的很厉害。”“以我们有限的知识，能够与这种复杂给构联系的人类，任何传说或文献中也未有记载过。”

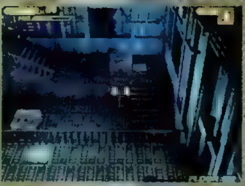
札古：“你虽然一脸漫不经心，实际是一名天才的人种吧？”

丝莉亚：“天才也好，特别也好，路迪就是路迪。现在不要戴上有色眼镜来看他。”

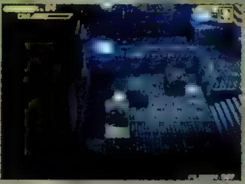
决战幽灵船



令船上部分装置启动后，一行人首先从原路折返“F：002”房间，调查南面上方通道的开关装置，选择“hai”将入口的封锁解除。进入“F：005”的房间，沿着房间内四周的狭窄通道而行，放出炸弹将木箱清除，接着再用炸弹将宝箱打开，从内里取得路迪使用的新GOODS技“マイトグローブ”，当发动此技能时，令路迪的腕力大幅度提升，让他可以举行沉重的物体，另外，按□掣挥拳直接打在物体上，也可以令其滚动。

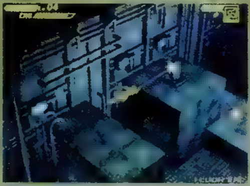


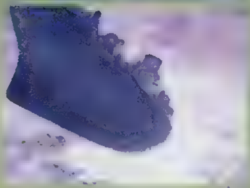
学会新的GOODS技能后，路迪马上返回“F：002”解除室内最后一扇门的封锁。“F：002”房间南面的地面上有两个按钮，只要将附近的铁箱放在其上，就可以将出口打开。利用路迪的新GOODS技移动铁箱，放法其实很简单，上层的铁箱放在下层地面的按钮，下层的铁箱放在上层地面的按钮。成功打开北面的出口，经该处进入“F：006”的走廊内。



来到“F：007”的房间，此处的地面也有两个按钮，同样需要把铁箱放在其上，不过方法跟之前有点分别，留意按钮和铁箱上也有一个太阳的图案，必须令两者互相接触才可解除出口的封锁。路迪启动新GOODS技之后，按□掣打向铁箱令它滚动，经过多次滚动铁箱后终于成功将机关解除。从出口离开后经“F：008”的走廊到达“F：009”房间，这房间的中央下层摆放着好几个铁箱，再度使用路迪的GOODS技搬动铁箱，建成一条连接上层两边的桥梁，轻易地从对面的门口离开。

“F：010”房间的结构比较复杂，首先利用铁梯爬到围墙上，然后使出札古的GOODS放出飞索，成功击中另一围墙上的石柱后，藉以此飞到对





面。接着跳落下面平台，再用一次札古的GOODS飞越另一边，之后落回地面由出口离开。顺带一提，房中摆放着一个药箱，能够回复路迪等人各方面的状态值。“F：011”房间又有一个移动铁箱的机关，地面有三个太阳图案的按钮，启动路迪的GOODS技之后，按□掣直接打在铁箱上令其滚动，让三个铁箱的太阳图案与按钮接触，出路的封锁便会解除。

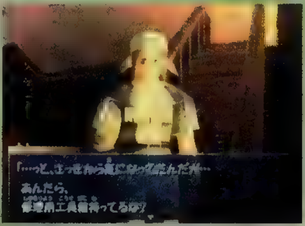
经过“F：012”的走廊后，一行人终于走到幽灵船的甲板上，环顾四周会发现摆放着好几个宝箱，不过现阶段是无法拿取内里物品。沿着惟一的通道往前跑，越过炮台走到船的一端遇上BOSS级的敌人“キャプテンガイスト”。战斗结束后，幽灵船出现严重的倾斜，似乎快将要沈没，路迪等人必须在限时15分钟内逃脱，期间在“F：010”、“F：008”、“F：002”房间内分别受到敌人的袭击。与巴索罗米会合后，幽灵船也逐渐沉入海底，最后更发生猛烈的爆炸。

BOSS BATTLE

海上自由行

一行人终于平安无事返回“船之墓场约多”，巴索罗米随即向各人道谢：“已经第二次得到你们的帮忙了。总是要别人帮助，男人的面子也失掉了。”“究竟你们旅程的目的是什么？即管使用我的船吧，有了它可以自由进出内海范围！”“……不过……到底为了什么要在法鲁佳亚中展开旅程呢？”

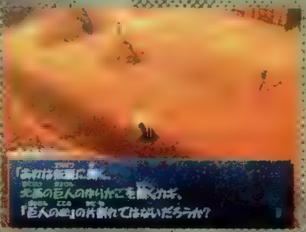
被连番追问下，路迪等人把一切告诉巴索罗米，包括魔族的事、守护兽的事、泪之碎片被夺去的事……。



巴索罗米：“真令人意外，在我们未知的地方竟然发生着那样的事件……”“越来越有趣呢，海上的事就交给我们与拍挡史特干达号吧！”

这时名叫汤姆（トム）的水手走到来：“突然打扰你们谈话，对不起。”“巴索罗米船长，有事相求！据说我的故乡亚达希特受到魔族袭击而崩坏。”“虽然已在进行复兴的工作，然而真正着手参与的人不多，大家也感到很困惑……”“所以……船长，请批准我想休假。”“这样任性，很对不起……”“不过我……非常希望令亚达希特变回以前那样美丽的城市！”

巴索罗米：“原来这样，你本身已是建筑家的技工……”“嗯，明白了！下船吧，回去亚达希特吧！”“我们和史特干达号的事情不用担心，始终故乡比较紧要吧？”



汤姆：“啊，真的可以吗？非常感激……麻烦了你们很抱歉。”

丝莉亚：“汤姆，我也要向你说声多谢，亚达希特的修复工作拜托你了。”

汤姆：“忽然觉得有点难为情……对于各人的期待，我会尽努力去达成！”“……嗯，其实刚才已发觉到……你们是否有修理用工具箱？”“可以的话，能否让给我吗？”

路迪随即将携带的工具箱交给汤姆。

汤姆：“多谢！带着这东西，立即起程往亚达希特去！”“船长，一直以来得到你照顾，今后祝福你航海顺利！”

巴索罗米："汤姆的修理技术我可以保证，将亚达希特交给他，必定可以回复旧观，不对，应该比以前更加好吧。""那么，我们先到港口外准备起航，你们随时可以登船！"

与巴索罗米的谈话结束后，路迪等人首先在城内整理一下行装，期间发现幽灵船上的宝箱被冲到沙滩上，从中可以取胜大量珍贵的物品，当中包括名叫"苍い良心"的EVENT ITEM，以及路迪的ORIGINAL技ガトリングレイド。接着，跟沙滩上的男子ライオネル交谈，从而得知刚才沙滩上拾起的蓝色宝石（苍い良心），与西北面巨人之摇篮（巨人のゆりかご）有关连。另外，与协助进行纹章魔法编成的男子谈话，也打听到关于名叫丹罗积达（タウンロゼッタ）城市的情报。

最后的艾诺族人

离开船之墓场约多，史特干达号已停泊在海岸上，乘坐它可以在大海上航行，使用十字键或左控杆来改变船的移动方向，期间按□掣来搜索未出现的场所，当位于海岸位置时按×掣便会登陆。准备好一切后，路迪等人马上乘坐史特干达号出发，他们首先向西面航行，沿着海岸线前进，绕过高山的另一边后上岸，接着一直往东面走，终于发现丹罗积达城镇的所在地（X：14300・Y：10907）。

丹罗积达是一个宁静的城镇，在四处查看期间，入口旁边的小屋后方山崖壁处发现一道裂痕，以路迪的GOODS放出炸弹引起爆炸，随即发现一个山洞，内里有一名睡着的少女，用炸弹将她弄醒，交谈后才知道少女似乎失去了过去的记忆，不过暂时路迪等人也帮不上什么。继续在镇里调查，从一位名叫マルチエロ的居民口中，又再听到有关巨人之摇篮位于内海北面的消息。

沿着楼梯而上，进入城镇最大间的镇长家，在最上层的睡房中遇上患病的镇长哈希（ハーヘイ），他认为此病可能跟东南面森林的艾诺诅咒有关，所以拜托路迪等人前往该处将诅咒解除。心地善良的路迪一口便答应了镇长哈希的请求，更随即离开丹罗积达向着东南面的森林进行搜索，很快便找到镇长所讲与艾诺有关的地方秘密的花园（X：15127・Y：10134）。

秘密的花园里种植了数目众多的花朵，与外出荒野般的环境完全是两个世界。

丝莉亚："非常美丽的花……虽然细小和受限制，不过仍然很娇嫩、生命力很强……""这些漂亮的花朵，在修道院的记录中虽然提及过，不过从未亲眼见过……"

肯巴："而且，法鲁佳亚还有种植出这样美丽花朵的土地，真是从未想过呢……"

就在路迪等人被漂亮的花朵吸引着之时，从小屋里走出一名样子特别的少女。

札古："请原谅我们太过随便，因为实在太过罕见，所以被吸引着。"

丝莉亚："是你种植的花朵吗？非常美丽呢。"

花园少女："嗯……喜欢花朵吗？"

丝莉亚："很喜欢漂亮的花朵，不过，还是第一次看见这样美丽的花。"

花园少女："……"

札古悄悄地向肯巴说："这种类型，如何与她接触，非常难理解……我，是否做错了？"

肯巴："基本上札古是粗心大意和反应迟钝，这种可能性不能否定呢。"

札古："想变成花肥吗？为了明日的法鲁佳亚增添色彩，率先以身作则会受人尊敬呢。"

花园少女："……如此重视花朵，非常感激……""……不过……你们还是立即离开这里较好……""……与我交谈的话，或者会令你们添上麻烦……""嗯嗯……我跟各位是不同的……我是……"

札古："……是艾诺吧？以前曾在遗迹里见过。"

肯巴："其实……只不过是立体影像而已。"

花园少女："……知道艾诺是什么，不感到害怕吗？"

札古："各种各样的地方展开旅程，已见惯不同的人种了。""古怪的家伙、容易发怒的家伙、喜欢吵架的家伙、率直的家伙、总是说谎的家伙、滑稽的家伙……""我们不是也一样吗……所以……""遇到这么多人，善于种植花朵的艾诺人，也不觉有什么奇怪。"

肯巴："夸张点来说，这次只是较特别的相遇吧。"

札古："嗯……从传说他方而来的讨厌家伙。实则是很好的家伙。"

丝莉亚："……但是……艾诺人自从1000年前的战争后，已逐渐消失于法鲁佳亚……对，修道院上课时曾学习过。""不过，既然你仍然生存，其他艾诺族人也藏身于法鲁佳亚某处吗？"

花园少女："……这个……，我只有一个人。这个法鲁佳亚里就只剩下我一个艾诺人。"

札古："……单独一人……什么意思？"

花园少女："……我……为了这遍受伤的大地，必须作出一些补偿……""同伴们大家，放弃了法鲁佳亚，离开了，我也不能走。"

人类的误解

就在这时，名叫"积斯（セス）"和"里察（リチャード）"的两个少年出现。

积斯："你们是哪里的外来人？""那家伙是我们发现的玩具，赶快离开这里呀！"

里察："我们拥有控制权！警告你们不要乱来！"

札古："不只外貌，思想也非常一致的小孩。是仔生兄弟吗？逞强程度也是别人的两倍呢。"

积斯："那家伙不是人类！是艾诺呀！接近艾诺会生病的！"

路迪企图上前阻止二人，里察："……做什么，你是谁呀？"

肯巴："…………札古？无论怎样也好，不要乱来！他们是别人家的孩子啊！"

积斯："想点呀？强出头的大人。""知道吗？我们的父亲是丹罗积达的镇长呀！"

里察："大人对我们出手，想被别人指虐待吗？会受到社会的抨击呢！"

积斯："唏，你们呀，尽管被诅咒吧！"

札古满腹怒气说："他们将来绝对会误入歧途……"

花园少女："……为什么……要保护我呢？""我至今……或者将来，也是孤独一人的'玛莉爱露（マリエル）'……"

玛莉爱露："那么……今天很感谢你们。城镇的男子们，将花朵偷走了……"

丝莉亚："真是很喜欢花朵呢，这个我也明白，玛莉爱露种植的花朵是实在太美。"

玛莉爱露："……花朵不单止美丽，不仅如此！"

肯巴："知道了，冷静些。"

玛莉爱露："……对不起……""……嗯……在荒野上生长，能够认耐任何恶劣环境的花朵，美丽之余，其实也很坚强。""……我是很软弱……所以憧憬着能够坚强……我很没自信……"

肯巴："啊，小心会受伤吗？"

玛莉爱露从柜子里拿出一件东西："我的兄长是一名铸刀师……""这是铸造是坏掉的刀刃碎片，也是兄长惟一留给我的东西，而且……""这块碎片也代表了兄长所犯的过错。""……我希望变得更强……偿还兄长的罪孽……"

札古："……玛莉爱露孤独一人在荒野上种植花朵，这样已是无人能够仿效的事，换言之，不是已经比任何人更强吗？"

玛莉爱露："那样……我……并不是……很强……""……""……欺负花朵的男子们……他们的父亲患了重病。""……我……虽然知道治病的药草，然而不敢向别人说出来……""我……不够强……"

丝莉亚："但是……告诉我吧。"

玛莉爱露："南面森林里的药草……只要找到仙草アルニム，就可以治

愈那疾病……！"

札古："那么明天，跟我们一起……"

肯巴："仙草アルニム。"

札古："对，一起去采摘仙草アルニム。"

丝莉亚："玛莉爱露再不是孤独一人，我会让城镇里的人知道。"

玛莉爱露："……明白了。"

勇气与坚强

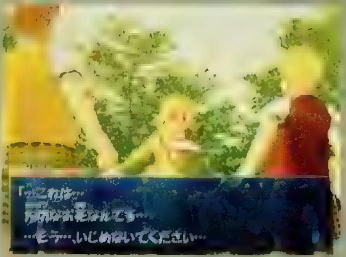
翌日的早上，各人已准备起程采摘药草。

玛莉爱露："……在南面的森林里，残留着艾诺的坟墓。""……其他土地上找不到的药草，只能够在那里繁殖着……""……请让我跟随你们同行……"

路迪等人离开秘密花园后一直向着南面的森林走，很轻易便发现艾诺的墓地圣森林（X：14886・Y：7433），不久在中央位置发现了特别的花草。

玛莉爱露："……这是……仙草アルニム……""……只有用它就可以医治那男子们父亲的病，一定可以医好……"

就在这时，镇长的两名儿子又再出现。



积斯："偷偷地跟来看看，想不到森林里原来隐藏着这么好玩的地方。"

里察："这里已属于我们！作为娱乐场所吧！"

玛莉爱露上前阻止积斯和里察。

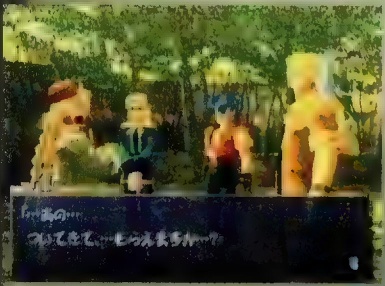
积斯："走开！我们父亲是镇中最伟大的人物，他儿子的说话你们敢不依从吗？"

玛莉爱露："……这是……非常重要的花朵……请……不要再伤害它……"

里察："不是已叫你走开？亚人听不懂我们的说话吗？""跟大家不一样的家伙，不会成为大家的同伴！人类与艾诺是不相容的！"

看见玛莉爱露处处受到二人的欺负，路迪再也按捺不住，他走上前掌掴里察。

里察："……哥哥！竟然打我？""为了那个人而打镇长的儿子，这样做对吗？"



积斯："竟敢这样对我弟弟！一定会告诉父亲知！"

札古："……那个父亲，这些药草是用来医治你们父亲的疾病，玛莉爱露特意前来采摘的……""尽管那样，你们……"

丝莉亚："人类也好艾诺也好，同样是生存在法鲁佳亚的同伴。""不对，假如有一天这星球的生命终结了，只要互相体谅，相信一定可以携手生存下去。""即使现在争斗下去，总有一天……"（……对，我们的旅途并非为战争而开始……是为了令战争终结而展开。为求战争而进行旅程，结果只会没有未来。）

里察"说了些听不懂的话！人类的历史就是战争的历史！强者令弱者服从，有什么不对！"

积斯："你们不是也拥有战斗的力量吗！""掌掴我弟弟的力量，也就是战斗的力量吧！""拥有这种力量的人，还要口口声声说'为了别人而怎样'，不要空口讲白话了！"

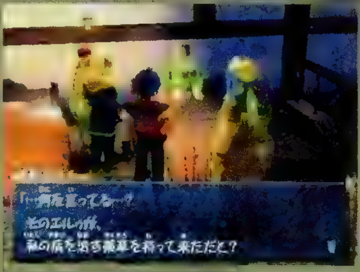
积斯兄弟二人气愤地离去后。

肯巴："已经无事了，不是说过要变强吗？所以，不要再垂头丧气。"

玛莉爱露走近路迪的面前"……很痛……吗？这只手……必定感到痛楚吧……""……我……应该怎样做……完全不知道。""……你的手有多痛，我也不知道……""你这样的亲切……我要有怎样的反应，我也不知道……"

路迪采摘一株仙草交给玛莉爱露。

玛莉爱露："……将这个……吗？""……学似花朵一样……我要变得更加强呢……""……将这仙草……送去那孩子们的父亲……""……那么……你们愿意一起去吗？"



一行人随即起程返回丹罗积达，将仙草交给患病的镇长。

哈希："……咳……咳咳……""……说什么？那艾诺为了医治我的病而送药草来？""难以置信？我的病听说是受了艾诺的诅咒。""……因此……咳咳……咳！"

肯巴："……玛莉爱露为何采摘药草到来，叔叔你明白吗？"

札古："采摘药草时还遇上你的儿子们。""这孩子来这里的始末……希望你听一听，之后怎样想就随便你。"

哈希："……咳……咳咳……""对我这蛮不讲理的行为……艾诺……这孩子……还特意送药草到来……"

丝莉亚："玛莉爱露鼓起勇气到来，你也要鼓起勇气去接受……"

镇长从玛莉爱露手中接过药草"……很需要时间……把长久以来的错误改变……让犹豫逐渐消除……"

终于解除了人类与艾诺的误解，玛莉爱露非常感激路迪等人的帮忙。

玛莉爱露："……唔……很多谢你们。逐渐变得更有勇气，全赖各位陪伴着我。"

肯巴："回去花园吗？不怕路途的危险吗？""不会怕，而且本次我想帮助你们。""花园里已准备好培植药草，有时间的话请前来。我会力以协助，就当作报答你们的恩情。"

札古："改变了，那孩子。"

丝莉亚："任何人也有软弱的一面，但同时谁也可以变得坚强呢。我也要向她好好学习……"

候鸟的委托

一切事情解决后，路迪等人也打算离开丹罗积达，想不到在城镇山口处竟然一切事情解决后，路迪等人也打算离开丹罗积达，想不到在城镇山口处竟然碰上另一名ARM的使用者珍。

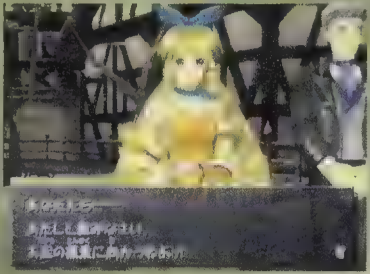
珍："在这里呢？一直在找寻你们！"

札古："……你是？基辛塔的……"

肯巴："一直在找寻是什么意思？"

珍："NO NO NO！并不打算与你们斗争，本次到来是与利益有关呢。""请你们与我联手，一起去搜寻宝物！"

麦达尼："我们得到一个相当大的情报，单靠我们是应付不来……""因此，希望你们各位借出力量。"



札古："啊，说话很有礼，不过，工作的内容也不说明一下，怎样要人出手帮忙？"

麦达尼："你也说得对。"

珍："好吧，你们有听过守护兽之剑（ガーディアンブレード）吗？很久以前在这一带流传着，拥有强大力量的魔剑……"

札古："听过与否又如何……"

珍："……就是流传着这样的传说！真令人焦急！""它的所在地至今有很多传闻呢……你们应该也听见过吧？"

丝莉亚"……我们……刚才忙于找寻治病的药草……那是很有名的传说吗？"

珍："……哎呀……耳听八方是候鸟必要条件呀。""算了吧，情报方面由我们提供，希望你们加以协助。""一起联手吧，去找寻那贵重的宝物！"（路迪只能选择1.的答案，换言之应承珍的请求）"你们很明白事理呢，的确很好人？对你们改观了。""OK，先将情报告诉你们。守护兽之剑据说收藏在名叫禾路格龙特纳（ヴォルカノンドラップ）的遗迹里。""禾路格龙特纳的内部有两条路线可行，两条路线必须同时处理呢。""已经明白吗？找寻你们的理由。""队伍被分开，战斗力也被分散。所以由两小队联手，将危险性降至最低，挑战那个遗迹。"

肯巴："你的说话大概也明白，不过还有一事想知。""这么重要的情报……为何在此刻？为何这么突然？"

麦达尼："非常敏锐呢，这方面我们也怀疑过。"

丝莉亚："有人特意放出消息，设下陷阱……可能是这样？""所以刻意安排一个构造能够把战力分开的遗迹，虚构出一个传闻。"

札古："这样，明知危险也要去，要得到高价的宝物，冒险是必须付出的代价。"

珍："对，而且我们是即使任何难关也可冲破的候鸟呢！"

麦达尼："禾路格龙特纳位于船之墓场约多的北面，内海的一个小岛上。""……这次事件……总觉得有可疑的地方，所以事前一定要准备妥当。"

分组行动

听从麦达尼的见议，路迪等人准备好一切行装后乘船出发，不久终于发现禾路格龙特纳的所在位置（X：14286・Y：16105）。首先来到"F：001"的房间，走到最后方调查石板选择进行遗迹的挑战，左右两边的石门随即打开。

肯巴："……正如珍所讲，必须同时进行两边路线的攻略呢……"

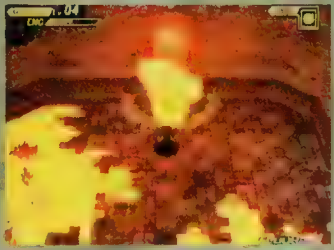
札古："有种很奇怪的感觉……你们打算怎样？"

珍："我们选择寻找宝物的路线，己来到这里当然不会空手而回。"

札古："估到你会这样选择，不过我也不反对……我们需要的是力量。"

麦达尼："就这样决定吧，祝大家一切顺利。"

珍："那么，我们也要努力☆为了找到传说的宝物，守护兽之剑！"



丝莉亚："我们也出发吧，前路将遇上什么，我们必须去确认一下……"

分成两小队后，路迪等人来到"F：002"的房间，房中有一个绿色发光水晶体，与它接触能够回复各方面的状态值及进行记录。接下来利用札古的GOODS放出飞索击中墙边的三角体，成功令出口的石门打开。"F：003"房间的地面有熔岩流过，必须以札古的GOODS放出飞索来越过。来到"F：003"的后方，东西两边各有一个出口，首先进入东面出口内，拿取宝箱的道具物品。然后折返"F：003"房间，走入西面的出口。

"F：005"房间分成高低两边，路迪等人身处东西较低的位置，攀爬上方的铁网便可到达对面。"F：006"房间地面上有五个按钮，需要用札古的GOODS放出肯巴，触动全部按钮后出口的石门应声打开。进入"F：007"房间时听到奇怪的敲击声，在发出怪声的墙壁下以路迪的GOODS放置炸弹，爆炸后再调查一下该位置，想不到魔族人捷度突然破墙而出。

札古："……来了？"

捷度："捷——度！""无论你们是否等得不耐烦！终于可以看到这个人气者再度登场！""第二次与我交手很兴奋吧，一定会给你们双倍的享受！"

肯巴："我们从未期待再见你，你不要多想……"

丝莉亚："根本没有想过跟你第二次交手，你自己乱猜吧。我们可以离开吗？"

捷度："很无情的话啊，小姐！最近经常有中途加入的事情发生，我们的组织也有此情况，为了晋升，必须累积一点分数！"

札古："不会如此简单！你累积到今天的分数，小心会变成入院医药费！"

BOSS BATTLE

捷度的HP值约有2400，[illegible]

骗局

捷度战败之后讲出一些无聊说话便离去，与此同时，珍和麦达尼的小队已在行动中。她们首先来到"F：008"的房间，这里同样有一个绿色的水晶体，用途是回复和记录。利用跑步状态撞向房中的其中一条巨大石柱，石柱倒下时正好击中墙壁下的三角体，出口的石门随即打开。之后轻易地通过"F：009"的走廊，来到"F：005"房间的上层，橙色GEM附近的墙壁上有一个按钮，以跑步姿态撞上，相反方向的石门便会自动开启。

"F：010"走廊尽头的地上虽然有一个按钮，不过现阶段无法启动，所以不用理会。来到"F：012"房间的上层，一直走过铁网进入"F：013"房间，这房间的地面上共有5个按钮，必须在限时内把它们全部亮起，方法很简单，只要以跑步姿态向前走，准确地踏过各按钮便可。最后来到"F：014"的房间，终于找到收藏宝物巨大箱子，珍高兴得大叫起来："哗！""很大的宝箱，大发现！立即检查一下，麦达尼！"

画面返回路迪等人身上，穿过墙壁破洞来到"F：007"房间的另一边，经出口进入"F：012"房间的下层，攀爬上方的铁网越过熔岩。"F：015"房间的地面分别有5个按钮，需要同时把它们亮起，由于其中一个按钮被熔岩分隔开，因此进行时首先用札古的GOODS放出肯巴触动该按钮，然后以跑步状态准确地踏过余下4个按钮。进入刚才开的石门，一行人又再遇上魔族四骑士之一的彼撒斯古。

札古："彼撒斯古！你来到这里的目的，也是守护兽之剑吗？"

彼撒斯古："守护兽之剑？你们如想像般上当了！"

肯巴："虽然也有想过守护兽之剑的情报是虚构……也估不到会发现最差的宝物呢。"

彼撒斯古："亚鲁克撒的计谋虽然不太相信，不过果真如他安排让这里成为决胜负的舞台，要感谢他呢……""哈哈……哈！""那柄守护兽之剑，

在1000年前的大战期间经已暴走消灭了！""法鲁佳亚中央的广阔砂海，你们应该见过吧！那就是守护兽之剑的威力！""暴走引发出的冲击波，魔族、人类，甚至于法鲁佳亚，全部变得伤痕累累！""守护兽之剑是传说他方的亡灵，与我们不一样，绝对不会苏醒，只是软弱无力地存在！""让你们白跑一趟……然而不用担心回程的路，因为我会亲手送你们一程！"

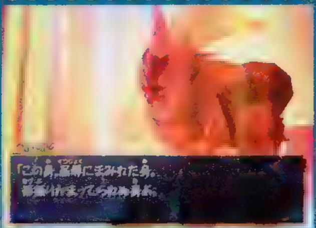
在第一轮战斗结束后，彼撒斯古竟然不断吸引遗迹的力量。

丝莉亚："邪恶意念……化成力量充斥这里！而力量流向的目的地是……"

彼撒斯古："啊！选择禾路格龙特纳作为决战舞台的原因，就是这台增幅装置……你们准备受死吧！增幅后的我轻轻的一击，星球也会被粉碎！"

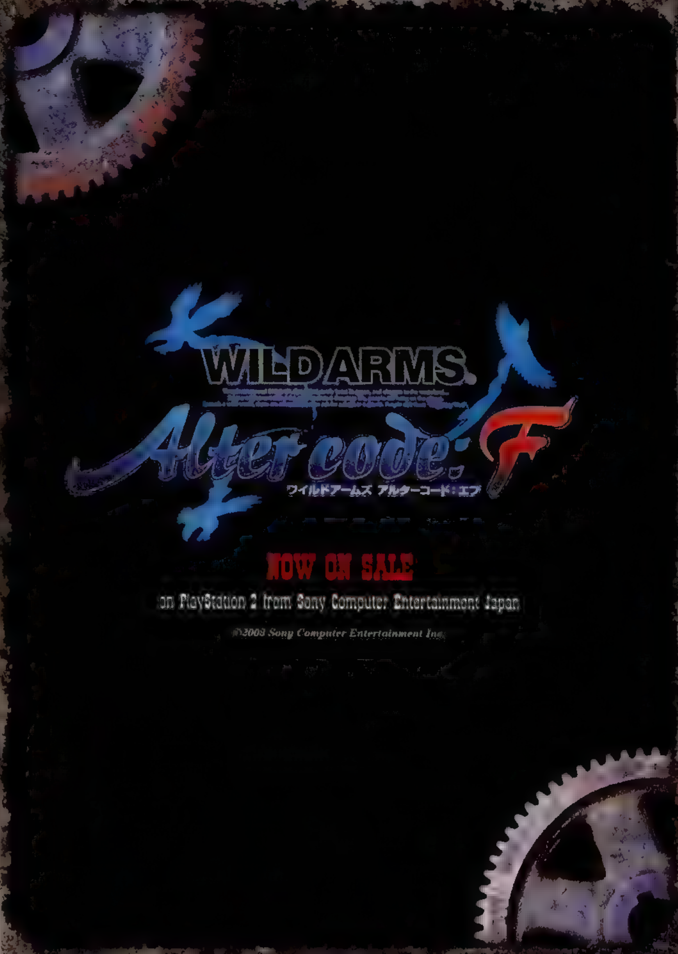
突然之间，增幅装置出现变化，刚才不断输入彼撒斯古体内的力量出现倒流。原来另一边的珍和麦达尼因为找不到宝物，向遗迹各处进行攻击，用以发泄心里的愤怒，恰巧她们破坏了遗迹的能量制御装置。乘着彼撒斯古能力降低10%的机会，路迪等人再一次与他交手。

BOSS BATTLE



与彼撒斯古的战斗[illegible]两个阶段，第一次的[illegible]3个回合[illegible]结束，因此[illegible]各人处于防守状态，减低受伤的程度。第二次战斗，彼撒斯古本身的HP值不高，需要令他受到一定程度的伤害后交战才会结束。敌人[illegible]的攻击[illegible]，使用攻击分为单体和全体的物理攻击，特别要留意全体攻击[illegible]，威力[illegible]，攻击中有机会减去500左右的HP值，LEVEL低[illegible]的话可能一击致命，因此战前最好替各成员装上增加防御力的SKILL，而战斗时多点使用全体防御魔法[illegible]

RODY
RODY


WILD ARMS
Alter code: F
ワイルドアームズ アルターコード：エフ
NOW ON SALE
on PlayStation 2 from Sony Computer Entertainment Japan
©2003 Sony Computer Entertainment Inc.

CECILIA
CECILIA

ZAKK & HANG=PENG
ZAKK & HANG=PENG

魔法研究者

BLACK 4利用休假的时间前往团长的故居，在村庄内从团长手中得到一封内容提及世界破灭的信。一行人离开后不久，村庄突然发生大爆发，赶回村庄时发现只有一名生还者。村民最后一口气说出“有翼的女人袭击村庄”，而同时华利里也发现天上的天使……

BLACK 4回到基地报告后，路特威治显得十分冷静，好像早就知道天使的存在一样。并告诉三人不要将有关事件的资料泄露。

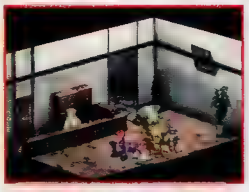
另一方面，华伦加尼亚王国也正在对“天使”展开调查，而因为未能进入遗迹内部的关系，终始得不到显著的成果，原因就是在华伦加尼亚国内并没有RUIN CHILD。

第二天，BLACK 4就接到基地的艾普拉姆少佐(エイブラム)命令，由于接到敌国华伦加尼亚对魔法研究的权威路美斯(ルーミス)博士打主意的情报，艾普拉姆少佐便派出BLACK 4，从南面的城镇修特烈克(サウドリック)将博士带回基地。来到修特烈克的旅馆时，BLACK 4一行人竟然发现路美斯博士失踪了！

EVENT BATTLE 6

COMPLETE	敌方全灭，BOUNS CT 0或以上
CLEAR	敌方全灭，BOUNS CT -1～-49
FAILED	敌方全灭，BOUNS CT -50
GAMEOVER	带着路美斯博士的敌人逃离版图右方

这一场战斗可说是游戏开始后首次在城镇内的战斗，与野外不同，城镇内的建筑物数量相当多，移动时往往受到街道的限制。而在战斗开始前，玩家可以利用使魔进行侦察。“侦察”这种能力虽然在使魔出生时就已经学会，但只有特定的战斗才能使用，而本次战斗就是其中之一。不过在玩家进入旅馆之前，只要在城内到处看看，就会发现不少行迹可疑的人，他们其实就是这一话的敌人了。如能在事前看清他们的分布，就不需要在离开旅馆后才慢慢进行侦察。

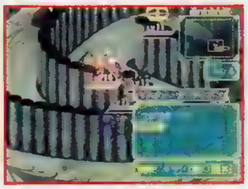


EVENT BATTLE 6的首要目的，是将被敌人捉走的路美斯博士救回。而这名将博士捉走的敌人，就在南面的小路转角处，由于一旦被敌人发现，就会马上开始战斗，因此在还未被发现前，玩家应该尽量接近他们。若要先达成这个目的，离开旅馆后马上向下走，该会是最快捷的路径。击败捉着路美斯博士的敌人后，再慢慢收拾其余敌人也可。不过若要取得COMPLETE，笔者就建议直接走中间的路线，因为敌人最后的目的地是城镇的入口，以最短前往入口的中间路线，只要击破两名途中阻挡的敌兵，就可以在入口前的广场阻截他们。要是想增加效率，可在入城前先使得尼姆斯的HP降至20%以下，这样就可以利用“乱击”加快消灭敌人的速度。

菲娜莉

好不容易从盗贼的手中救回路美斯博士，而博士知道卡弗尼路和华利里是RUIN CHILD后，就提议前往附近的遗迹进行调查。离开城镇后，向地图的西北方前进，沿森林深处的通道前进，就可以到达目的地。刚进入遗迹调查大门，敌人马上出现。在遗迹的顶楼，发现一名正在沉睡的RUIN CHILD，路美斯开动“觉醒装置”后不久，天使就出现向遗迹发动袭击。一行人被逼无奈，只得在遗迹内的RUIN CHILD还未完全觉醒之前将她带走。这名RUIN CHILD醒来后，除了自己的名字以外，所有记忆也都忘记得一干二净。在众人商量后，决定由华利里将菲娜莉(フェレーネ)带到基地内的研究所，而卡弗尼路等人就先回基地进行报告。

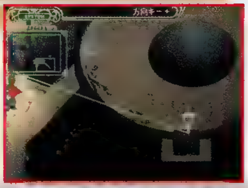
DUNGEON 北之遗迹


得到宝物就要赶快将他打倒了！

希望之遗迹后的另一个迷宫，整个迷宫分为五层。当中第二层至第四层，每层各设有一宝箱，不过迷宫内的所有宝箱都被上了锁，而钥匙就在一只名为“FLOOR KEEPER”(フロアキーパー)的敌人身上，将他打败才能取得钥匙，打开宝箱。不过每当玩家来到新一层一定时间后，FLOOR KEEPER就会使用转移魔法离开，因此必需在他离开前将他消灭才能得到宝箱内的宝物。成功取得道具“小さいなガキ”后，再调查宝箱就可以得到当中的道具。第四层设有一个SAVE POINT，前往第五层开始EVENT BATTLE前，记得首先储存记录。

EVENT BATTLE 7

COMPLETE	敌方全灭，同时打开所有宝箱
CLEAR	敌方全灭，未打开所有宝箱(BOUNS CT 0以上)或 敌方全灭，并打开所有宝箱(BOUNS CT 0以下)
FAILED	敌方全灭，未打开所有宝箱，BOUNS CT 0以下
GAMEOVER	路美斯死亡或我方全灭


必须先回收所有宝物才能得到

北之遗迹的第一层，当主角打开大门后，版图上的三个房间就会马上各自出现一名敌人。即使玩家将他们消灭，也会马上从楼梯处出现增援，永无止境。要阻止敌方增加，就必须接近版图内亮着灯光的位置，将机关关掉，这样铁闸就会关上，以后击倒敌人就不会再

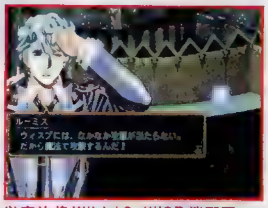
●ATLUS●2003年12月18日●SRPG●1人玩●DVD-ROM●记忆容量83KB●6800日元●http://www.atlus.co.jp/
GROWLANSER Ⅳ WAYFARER OF THE TIME
Text：义经 Design：SL

出现援军了。不过在关上铁闸后，玩家也不能打开宝箱，所以记得先取宝物，后按开关，最后才打败敌人。由于版图分为三个房间，要尽快取得所有宝物后再全灭敌军，就必须兵分三路单独进行。当中防御力最弱的尼姆斯虽然令人担心，不过由于路美斯会自动使用回复魔法，所以相信我方被击倒的机会并不大。

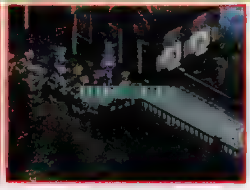
EVENT BATTLE 8

COMPLETE	敌方全灭，BOUNS CT 0或以上
CLEAR	敌方全灭，BOUNS CT －1～－49
FAILED	敌方全灭，BOUNS CT －50
GAMEOVER	我方全灭或路美斯死亡

到达遗迹第五层后，就会发生另一场EVENT BATTLE。由于我方初期登场位置的关系，将会陷入被敌人围攻的形势当中。此战登场的敌人主要有三种，第一种是光球状的敌人“WILL'O WISP”(ウィル・オー・ウィスプ)，主要使用魔法攻击，而且对物理攻击的回避能力相当强，不过HP较少，利用魔法就可以将他们轻易消灭。第二种就是武器状的敌人“エクゼキューショナー”，拥有飞行能力，会越过版图中的空白地方，直接向我方进行攻击。虽然他们的防御力较高，不过只要利用飞行型敌人共通的弱点——“风”就可以将他们轻易收拾，让尼姆斯或华利里其中一人装备“WIND WEAPON”(ウィンドウェポン)，在他们接近前将他们击落吧。只要开始战斗时连续使用四次LV 1魔法，将所有“WILL'O WISP”消灭，再由风属性武器的同伴将飞行的敌人消灭，此战就会轻松得多。


以魔法将WILL'O WISP消灭吧!

商人护卫MISSION



在修特烈克的城内北面的通道，有一名穿着绿色衣服的商人，只要主角跟他交谈，他就会要求主角护送他的商队前往东面的杜古米亚(トロックメア)。即使在路美斯加入成为同行者后，主角也同样可以接受这个任务，而且还可以多一名负责回复的角色，因此笔者建议各位可以在拯救路美斯后再执行这个任务。沿途商队会经过八个版图，主角的任务就是保护他们不受怪物的袭击，全部商队总共有五只负责输送的动物，每当其中一只被杀，主角所得到的报酬就会变差，如果商人被杀还会马上GAMEOVER。必要时，记得赶快使用道具替输送队进行回复。成功抵达杜古米亚，就可以得到商人的报酬。

华伦加尼亚来袭!

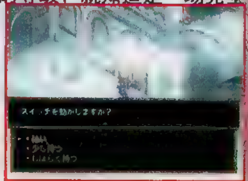
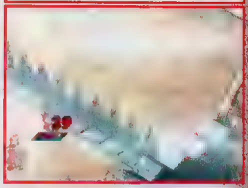
完成任务回到基地，正当卡弗尼路打算向艾普拉姆少佐报告时，少佐竟然说受到基地的指挥官路特威治的指示，命令卡弗尼路不需作出汇报，也不准透露任何任务中所遭遇的事件。另一方面，被带到研究所的菲娜莉由于失去记忆而感到不安，不过在卡弗尼路的鼓励下重新振作起来。

回到基地的第二天，路美斯由于在开发魔石方面得到相当成果，被晋升并调到军队。在路美斯的升级庆祝会中，卡弗尼路竟然重遇当日将迪克逊团长杀死的男人。这个男人名叫韦斯达(ヴェスター)，更自称是路特威治的合作伙伴。就在宴会结束的同时，传来了西面城镇修特烈克四周出现大量山贼，要求基地派遣讨伐队，而BLACK 4就负责驻守基地。晚上基地外突然传来一阵吵闹声，原来基地受到敌人的袭击，而来袭的更是华伦加尼亚的ROYAL GUARD梅查(ミュンツァー)，而一连串山贼的骚动也是由他一手策划，目的就是令基地守备减弱，乘机夺取魔石的研究资料。

EVENT BATTLE 9

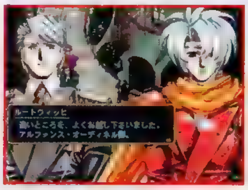
COMPLETE	成功阻止梅查进入研究室，BOUNS CT 0或以上，击倒敌兵一名以上
CLEAR	成功阻止查进入研究室，BOUNS CT －1～－49
FAILED	——
GAMEOVER	路美斯死亡、我方全灭或被梅查进入研究室

EVENT BATTLE 9中，其实只要调查对方的等级，就知道是一场完全没有胜算的仗。敌方的首领梅查，等级高达LV41，相对不足LV20的主角，实在是不可能取胜。若打算正面对决，恐怕也难以成功过关。不过只活用地形上的特点，玩家就可以轻易达成阻止梅查在限定时间内到达研究室的目标。

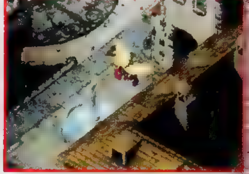


利用机关阻碍敌人前进!

首先在战斗开始后，其中一人马上准备魔法。敌方的两名正规兵，只要被教官攻击过后，就只剩下大约能承受一次魔法攻击的HP，看准这个机会攻击，就可以亲手将他打败。不过由于实力差的关系，不久之后教官就会被梅查击倒，敌我双方也马上开始改变行动。除了路美斯还会留在操场以外，其他NPC也会陆继撤退。而当左面的小队进入研究室后，就会开始出现倒计时。在倒数完毕前，玩家绝对不能让梅查进入研究室。以实力阻止是没有可能的，即使打算牺牲性命去阻挡他前进，最多也只能挡住两次攻击，意义不大。如之前细心调查过操场，玩家就会发现操场的四周有三个开关，可以让收藏在地下的人像弹出来。只要利用建筑物大门与研究所间的开关，就可以让敌方初期登场位置前的人像整列弹起，将对方的前进路线阻住，只要再加上尼姆斯在远距离向梅查放箭，就可以阻碍他前进。只要这样，就可以成功拖延至时限完结为止，如果依然不放心的话，可以将研究室左面墙壁上的另一个开关启动，这样就可以使得研究室前的一排人像出现。只要时限一到，敌人就会撤退。

收容所

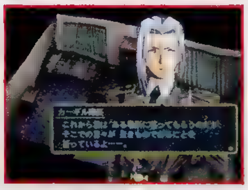


在华伦加尼亚的袭击中，不但基地损伤惨重，华利里被掳，连负责拯救华利里的布连迪鲁(ブリュンティール)也失去了踪影。不过为了保存国家的威信，基地受袭的情报并没有被公开。另一方面，在杜古哈姆国内各地连日出现不明来历的奇怪生物，由于受影响的地域主要在国境一带，人人都以为是华伦加尼亚下的手。在莱茵佛兹基地受袭的一个月后，卡弗尼路接到负责对进行和平协议的路特威治护卫的任务。然而在会议举行前一日，举行会议的地点杜古米亚竟然突然出现巨大的怪物，还将城市的墙壁破坏，在战斗中晕倒的卡弗尼路背上更出现两对光之翼。



在卡弗尼路晕倒的数日间，杜古哈姆以怪物出现的事件是华伦加尼亚的阴谋为理由宣战。回到基地的翌日，众人就接到新的调配命令。卡弗尼路和尼姆斯分别被派到不同的部队。离开基地前记得回收桌上的“人形之家”，另外在到达杜古米亚的旅馆报到前，最好尽量准备多点回复用的道具，接着下来的情节会用上的。

来到杜古米亚向新部队报到的卡弗尼路，遇上名叫卡基路(カーギル)



的男人，这名自称为卡弗尼路新部队上司的人，竟然将卡弗尼路迷晕！再次醒来的卡弗尼路，已经置身在一所收容所之内，原来一大群RUIN CHILD都被带到了这座收容所内进行人体实验，当中更有不少已经遇害。另一方面，在主角被困的期间，杜古哈姆军同时向北面的伊古尼西亚与东面的华伦加尼亚开战，手上只有5千兵力的路特威治，各以二千兵力阻挡与华伦加尼亚接壤的两道国境桥，另外更派遣一千兵力的部队由路美斯带领负责支援北方的部队，而伊古尼西亚方面，由于得知只凭自国兵力不能得胜，于是就聘用了号称最强的“死翼佣兵团”。而机缘巧合之下，路美斯更与卡弗尼路在Arten Sivard时的同伴包华遇上，从此成为战场上的拍档。

而收容所中，受到人体实验的煎熬，不少RUIN CHILD相继去世。与卡弗尼路同房的最后一名同伴去世后，突然外面传来一阵强烈的震动，随后原本应该被派到其他部队的尼姆斯竟然在收容所内出现，将卡弗尼路救走。收容所内得知RUIN CHILD逃走的守卫由于已经完成实验，就决定将余下的RUIN CHILD全部杀掉。

EVENT BATTLE 10

COMPLETE	敌全灭，我方NPC全部生还，BOUNS CT 0或以上
CLEAR	敌全灭，我方NPC全部生还，BOUNS CT －1～－49
FALIED	敌全灭，BOUNS CT －50
GAMEOVER	卡弗尼路、尼姆斯、菲娜莉任何一人死亡

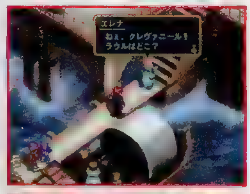
游戏中可算是首次有NPC角色登场的一战，然而由于剧情关系，所有RUIN CHILD（尼姆斯以外）的HP和MP也会大幅减少，就连同时登场的NPC也同样。在开始战斗之前应该先利用道具回复卡弗尼路的HP，如果在离开莱茵佛兹基地前没有准备好足够的回复道具，这场战斗恐怕将会是一场苦战。开始战斗前，两人最好能够装备“必杀之一击”的魔石，卡弗尼路可以再配合“SONIC BLADE+1（ソニックブレード+1）”增加攻击射程，至于尼姆斯就可以装备“全硬直短缩+1”提高攻击频率。

战斗开始后的首要事件，就是拯救女性的NPC，只要将拉着她的敌人打败便可。成功后，她就会替我方进行回复。救出菲娜莉，她就会加入成为同伴，玩家可以马上利用她的魔法攻击将使用远距离攻击敌人消灭。由于上面的通道只有一名弓兵，因此可以不用急着拯救最后一名NPC。

攻击目标方面，首先应集中攻击拉着女性NPC的人物，然后尼姆斯就可以集中攻击走廊右方使用回复魔法的上级兵，卡弗尼路则负责拯救菲娜莉。救出菲娜莉后，就一同以下面的路线为突击目标，将负责回复的敌兵消灭后，菲娜莉以魔法向上面通道的弓兵攻击，卡弗尼路以步兵为目标，而尼姆斯就以远方弓兵为目标。当敌人减少至一定数目以下，或者我方接近出口，数名敌兵就会从出口前房间中走出来。将敌兵全灭，再在捉着男性NPC的敌人离开前将他消灭，就可以顺利取得“COMPLETE”评价。不过角色的级数最少要平均LV15。

GROWLANSER IV 改变他人的命运

在《WAYFARER OF THE TIME》中，随着主角的行动，不但会影响主角的性格判定，同伴的友好度，甚至会改变其他人的命运。而在游戏中首个命运受到主角影响的，就是同样被关在收容所内的RUIN CHILD“艾莉娜”（エレナ）。由于同样受到实验的煎熬，艾莉娜在得到恋人拉鲁（ラウル）精神上的支持下，才得以继续生存。然而在卡弗尼路进入收容所一个月后，拉鲁也因为忍受不住煎熬而去世，为了继续支持隔壁的艾莉娜，卡弗尼路与其余两名同伴，唯有继续假扮拉鲁，鼓励艾莉娜。不过如果玩家未能选择正确的行动，艾莉娜就会在众人成功逃出前去世。相反她就会改变命运，顺利离开，更可在以后帮助玩家得到新魔法。



要改变艾莉娜的命运，关键就是被关进收容所后的第二个月，也就是拉鲁去世后的一次行动（房间内只剩下三人）。首先，第一次在收容所醒来时，调查与艾莉娜通话的墙壁，然后，第二次醒来时再次调查墙壁，然后选择“ラウルのフリをする”（假扮拉鲁），再选择“约束を覚えているか？”（还记得约定吗？），接着选“移住”。跟着再调查一次墙壁，选择第一项“爱している”。如果成功，在下一次醒来时，隔壁的艾莉娜就不会躺在地上，而会站着移动。而在EVENT BATTLE 10完结，一行人前往杜古米亚逃走的EVENT后，艾莉娜就会换成魔导士服登场。如在最后一次醒来没有将拉鲁已经去世的事实告诉艾莉娜，她就会问拉鲁在哪里。将事实告知艾莉娜后，她就会决意留在杜古哈姆继续努力生存。同时玩家也会收到改变了艾莉娜命运的讯息，要是使魔已学会技能ファイト，就可以利用“人形之家”来确定她原有的命运。而除了艾莉娜以外，游戏中还有其余8名角色的命运受到卡弗尼路的影响，部分更可成为我方的同伴呢！

伊丽莎 Fraiza

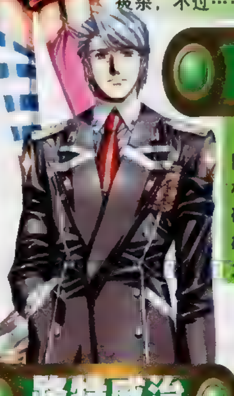
北国伊古尼西亚王国的贵族，由于战斗的关系，搬到麦古尼的别庄居住。得知故乡被占领的消息后，不顾危险，决意回到被敌人所占领的故乡找寻失去踪迹的双亲。使用的武器是“枪”。

妮珍娜 Regiona

自小与卡弗尼路一同成长，佣兵团Arten Sivard团长迪克逊的女儿，与卡弗尼路同样以佣兵团成员的身分参与战斗，使用的武器是“回力镖”。在故事前段已经被杀，不过……

路美斯 Roomise

士官学校出身的研究者，阶级大尉，是魔法技术研究的权威。为人喜欢研究，一旦投身研究就会废寝忘食。拥有“英雄”路特威治也赏识的指挥能力，是一名优秀的战略家。



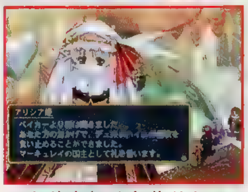
路特威治 Rudvich

以不足一百的兵力，将伊古尼西亚王国的5000大军击退，被称为“英雄”的人。统率力与战略头脑也相当优秀，实力也是军部中首屈一指的人物。为人具有相当野心，为求达到目的，不惜使用任何手段。

莱茵佛兹基地内实力首屈一指的剑术高手，是卡弗尼路的前辈。待人以宽，律己以严的性格，受到后辈们的尊敬，唯独对卡弗尼路要求相当严苛。真正的身分其实是卡弗尼路的……

布连迪鲁 Blunteer

麦古尼的英雄



卡弗尼路等人从收容所逃出后，在杜古米亚乘船离开杜古哈姆，然而途中一行人遇上了大风浪。在海上飘流的卡弗尼路等人最后被住在麦古尼的伊古尼西亚贵族伊丽莎所救。然而一起逃出来的众人中，只剩下四人生还。同时，从华伦加尼亚的克里斯托法（クリストファー）口中，伊丽莎（イライザ）得知父亲的领地被杜古哈姆攻下。

指挥杜古哈姆东面战线的路特威治一直没做出主动攻势，令ROYAL GUARD斯法妮露（シルヴァネール）不敢轻举妄动。原来路特威治一面对抗华伦加尼亚的入侵，另一方面派出游击部队向华伦加尼亚的主要财政来源麦古尼偷袭。刚巧在街上闲逛的卡弗尼路一行击退了杜古哈姆的军队后，马上成为麦古尼的英雄，不但被招待到王城，还获得一片封地。得知卡弗尼路等人曾是佣兵的伊丽莎，更邀请卡弗尼路一行人与他一同前往被攻陷的故乡。

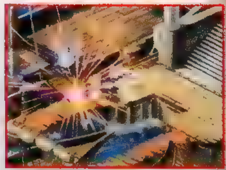
EVENT BATTLE 11

COMPLETE	击退所有敌人，包括マウラー，BOUNS CT 0或以上
CLEAR	击退以外所有敌人，BOUNS CT 0或以上
FAILED	击退所有敌人，BOUNS CT 0以下
GAME OVER	3名以上敌兵进入城内，我方全灭，死亡

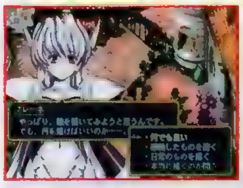
进入麦古尼后，只要一接近港口，一名市民就会突然出现，大呼敌兵来袭。只要向港口进发，就会马上开始战斗。由于在市民出现后倒数限时只有4秒，在接近港口前应先准备好回复道具以及储存进度。为了提高作战效率，最好能够在倒数开始后，马上呼出选单，再利用主角替各人使用强化魔法“ATTACK”（アタック）和“PROTECT”（プロテクト）。

魔石方面，卡弗尼路可以装上增加移动力的“MOV UP+1”，再加增加必杀机会率的“必杀の一击”，尼姆斯同样可以装上“必杀の一击”和“间接射程 UP”。至于菲娜莉就可以装上“瞑想”和“消费 MP 减少”。

此次作战最特别之处就是敌方的增援会不断出现，而玩家的作战目的则是将敌人全数击倒。要阻止每隔一段时间就会出现的增援，惟一的方法就是将角色移到船只的跳板旁边作攻击，这样敌方的增援就会停止出现。不过敌方增援出现位置总共有4个，要将它们全数破坏，相当费时。相反，在敌方增援出现前将敌军一网打尽要更快一些。值得注意的是要在此战取得“COMPLETE”评价，必须将敌方的首领马奥拿（マウラー）也打败。主角应先以马奥拿为目标前进，利用尼姆斯从后支援，将途中的敌人击倒。而菲娜莉可以利用LV1魔法连发来削弱敌方的HP，目标应以会使用回复魔法的“上级兵”为优先。如果在开始战斗前进入港口的位置不同，这场战斗的开始位置也会有所分别。若要取得COMPLETE评价，最好选择从较上的位置进入。过了不久，我方的增援就会在较接近下方的位置出现。玩家可以集中精神应付左面的两组敌人，而右面则交由NPC处理。当卡弗尼路开始接近马奥拿所在的船时，尼姆斯就可以对上方第二组的敌人集中攻击。由于回复魔法的较果较弱，而且咏唱时间长，回复方面使用道具会比较妥当。击倒马奥拿后，卡弗尼路就可以改为以攻击魔法为中心，协助消灭余下的敌人。只要保持着LV1魔法连发的速度，应该可以来得及在倒数完毕前将敌军全部消灭。



MY CITY



在击退袭击麦古尼（マーキュレイ）的敌军后，玩家再次回到イライザ大屋前的空地，就会发生剧情。只要玩家从イライザ的故乡回来时，空地就会变成属于主角的城镇——“MY CITY”。在“MY CITY”建成后，就会开始出现“休假”剧情。除此以外还可以增加“MY CITY”内的专用商店和斗技场，甚至连最强的地下迷宫也会在MY CITY出现。

卡诺斯的信

与卡弗尼路同时逃走的同伴中，除了卡弗尼路、尼姆斯与菲娜莉以外，还有一位名叫卡诺斯（カノルス）的RUIN CHILD。虽然与卡弗尼路同样保存着性命飘浮到麦古尼，不过身体还未完全回复过来。为了与留在杜古哈姆的女朋友联络，卡诺斯就拜 主角替他将信件送给杜古哈姆的女友。

在EVENT BATTLE 11完结后，到三楼卡诺斯的房间找他交谈，答应他的请求就可以取得“卡诺斯的信”（カノルスの手纸）。前往麦古尼，找商人普拉古（ポラック），在他前面使用“卡诺斯的信”，就可以将信件送出。

魔石商店

在完成EVENT BATTLE 11，与伊丽莎一同前往麦古尼找商人普拉古后，主角就可以得到贵重道具“GUIDE MEDAL”（ギルドメダル），以后玩家到各地的商店就可以买到新的魔石。不过魔石的价钱颇高，购买时应小心考虑。

DUNGEON 边境山洞

离开麦古尼城后，一直沿路向东北走，就会来到一个山洞前面，这个山洞就是通往邻国华伦加尼亚的通道。当玩家进入山洞后，就会马上变成一片漆黑，能够看见的只有极窄的范围，基本上可说只要遇上敌人就会马

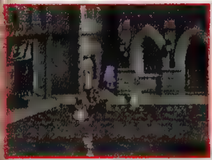
上发生战斗，完全没有回避的机会。在进入山洞之前，如能学会特殊能力的“夜目”，使用后就可以增强在山洞内的视界。

洞内的敌人，主要分为三类，第一种是之前在EVENT BATTLE 8曾经登场的“WILL'O WISP”（ウィル・オー・ウィスプ）。一般物理攻击并不易击中它们，不过对魔法的防御力极弱，任何一种LV1魔法也可以将它一击消灭。第二种是死人类的，主要使用物理攻击，物理防御力也较高，被击中时有可能会变成中毒状态。弱点是火和圣属性。第三种就是兽类的狼，只会物理攻击，无特别弱点。洞内设有四个宝箱，分别放置了823RIL、魔法复射+1、パフコート和秘传の伤药。

决意

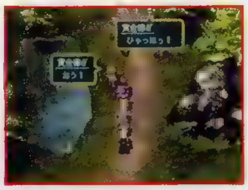
前往伊古尼西亚的途中，一行人来到华伦加尼亚三名ROYAL GUARD之一奥迪尼路（オーディネル）家的领地。身为伊丽莎朋友的奥迪尼路领主亚鲁法斯（アルフォンス），得知伊丽莎决定前往被敌军攻陷的故乡后大力反对，并认为伊丽莎会成为卡弗尼路等人的包袱。为了表示自己的决心，伊丽莎将头上的长发剪去。明白伊丽莎的决意后，亚鲁法斯也不再反对，而克里斯托法也主动提出送卡弗尼路等人一程。

奥迪尼路的狭间屋



在奥迪尼路城内，有一个相当隐秘的商人，从他手上玩家不但可以买到用作强化RING WEAPON的道具。还可以买到收集“APPENDIX”卡片的道具，若要集齐APPENDIX的100%内容就千万不要错过。

遭遇战

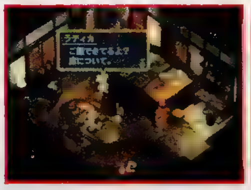
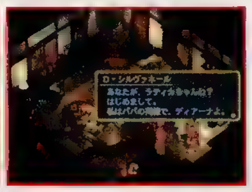


离开奥迪尼路后向北推进的途中，将会遇上一批赏金猎人的袭击。这次战斗开始时，只有北面出现的五名敌人。但是过了一会儿，南方会再出现五名敌人。虽然此战发生时有能够一击将一名赏金猎人消灭的克里斯托法同行，不过他的攻击间隔极长，攻击次数并不会太多。必须留意的一点就是，我方会被敌人从上下两方包围，开始战斗前最好能对队伍的排列稍作改动，将防御力较高的角色放到最后的位置。而在战斗途中，菲娜莉必须不停使用“キュア”和“ファイン”来保持其他角色的战斗能力。虽然克里斯托法也会使用回复魔法，不过还是不能掉以轻心、将回复的工作完全交给他。

由于敌人数目众多，必须采取集中攻击的作战方针将敌人逐个击倒。清理了北面的敌人后再处理南面的敌人也不迟。经过这次遭遇战以后，每次转换版图时，就可能会出现赏金猎人向玩家袭击。

FATE 丽迪卡

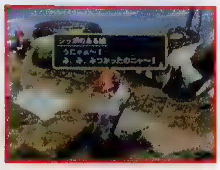
在赏金猎人的遭遇结束后，继续往北走，就会到达一个交叉路口，沿左上方的路进，就会到达小村庄“卡斯杜鲁”（クラスタール）。进入旅馆后，与店主交谈，小名小女孩丽迪卡（ラディカ）就会从旅馆里面走出来，

与他说话，就会发生回忆事件。

这名少女的养父，就是ROYAL GUARD之一的梅查。故事的后段梅查战死前，若不能看完丽迪卡的两段回忆，玩家就不能改变他的命运。要看完她的两段记忆，可以在这次与克里斯托法同行向北走时听到第一段记忆，回程时，就可以看到第二段剧情。成功看完两段剧情，再在梅查死后回到这条村庄与丽迪卡交谈，就可以改变她的命运。

北国伊古尼西亚



离开卡斯杜鲁后，继续向北推进的一行人，来到古代都市的遗迹。在众人休息时，发现一名长有尾巴和猫耳的女孩。这名女孩被发现后，马上匆匆逃去。来到北面的小镇利塞路（リーゼル），卡弗尼路再次遇上袭击莱茵佛兹基地的司令官——ROYAL GUARD梅查。查问之下得知被掳走的华利里平安无事，而被夺的魔石则成为华伦加尼亚军流通的武器。在基斯打点好一切后，众人就马上出发前往伊丽莎的故乡伊古尼西亚。进入旅馆，再走出来，跟基斯交谈后，再与其他同伴交谈，就会自动再次组队。齐集四人后与基斯交谈，选“出发”。

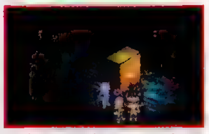
在船上使魔利用远见的能力，看见韦斯达一连串的言行。然而竟被对方发现，并被强制中断了远见的能力。从韦斯达的对话中，出现了“天使”和“召唤术”等名词，到底与主角的命运有什么关连？

到达梵特路西亚（ファンデルシア）后，伊丽莎亲眼目睹故乡被敌人所占据，幸好伊丽莎的家人都成功逃脱。占领梵特路西亚的指挥官，竟然就是莱茵佛兹基地的路美斯，同时二人更与为杜古哈姆效力的包华重逢。正当四人诉说近况时，天使突然来袭，卡弗尼路再度突然晕倒。

与伊丽莎和菲娜莉二人会合后，一行人就准备归途。利用东面的地下隧道向大陆的对岸，梵特路西亚进发。

DUNGEON 海底遗迹

要通过这个海底遗迹，玩家必须集齐6颗水晶（クリスタル），其中5颗可以在地下二层的宝箱中得到，而另外一颗其实就在梵特路西亚的城内。和旅馆内的男孩交谈后，选“闻いて见る”，就会得知男孩将一颗闪亮的石藏在大宅的旁边。到魔石店对外的木架调查，就可以得到最后一颗水晶。



在海底遗路内，有六个可以嵌入水晶的位置。将所有水晶嵌好，就可以将地下四层的通道打通。注意其中两颗水晶镶嵌的位置不能依靠正常方法到达，分别要利用地下一层北面的空洞往下跳。另一个是从地下二层东面尽头的位置往下跳，才能到达。通过地下四层的通道时，必须注意一点，就是若以平时“跑”的速度通过地下四层的通道，极有可能会掉到下一层。通过时最好能够按紧□，减低移动的速度。到达对岸后就可以储存进度，向上走就会发生EVENT BATTLE。

海底遗迹的敌人，主要分为四类，第一类弱点是“火”的死人系，包括了“BONE GOLEM”（ボーンゴーレム）和“GHOUL”（グール），使用物理攻击，附有中毒和麻痹的效果。第二种，弱点是“风”的浮游系，包括“吸血蝙蝠”（ヴァンパイア・バット）和“KESTER”（ケスター）。前者顾名思义会使用吸血攻击，后者的攻击则带有麻痹效果，除此以外，还有无

特定弱点的蜥蜴人（リザードマン）。最后一种就是弱点是“冰”的敌人“オンレイン”，这种敌人不但拥有强韧的防御力，而且还拥有自动回复的能力，只有利用“冰”属性的魔法，才能给予它较大的损害。

EVENT BATTLE 12

COMPLETE	敌全灭，BOUNS CT 0或以上
CLEAR	敌全灭，BOUNS CT－1～－49
FAILED	敌全灭，BOUNS CT －50
GAMEOVER	我方全灭

与其说是一场EVENT BATTLE，倒不如说是首领战更实际。出场的敌人就只有三个，分别是两个“ディフェンダー”和一个“ディーナー”。其实会向我方作出攻击的，就只有中间的“ディーナー”。不过它的防御力相当厉害，不论物理攻击还是魔法攻击，也难伤它分毫。不过只要将它身边的两个“ディフェンダー”击破，就可以令它的防御性能大幅下降。

“ディーナー”身边的“ディフェンダー”，会随着每次出现的位置，转变不同的属性。只有利用相反属性的魔法攻击才能得到较佳的效果。“红”→“火”，“蓝”→“冰”，“黄”→“土”，“绿”→“风”。另外，由于转换属性的频率相当高，最好全部使用准备时间最短的LV1魔法做攻击。将“ディフェンダー”破坏后，“ディーナー”的防御力就会大减，不论物理还是魔法攻击，都可以给它相当损伤，但与要接近才能击中的物理攻击相比，无射程限制的魔法攻击会较为实用。

每当“ディーナー”的中心出现闪光，就表示它会做出攻击；中心四周的光点同时闪光，那就表示他会作出全体攻击。必须不时留意角色的HP，利用道具进行回复。

GROWLANSER IV 剑豪希恩

经常满布危机的海底遗迹后，一行人终于回到华伦加尼亚，当来到卡斯杜鲁的分叉路时，发现路上有一位老伯，说自己在北面的利塞路遗下东西，希望主角先回卡斯杜鲁替他报告。卡弗尼路答应后（引受ける），竟然发觉卡斯杜鲁被杜古哈姆军袭击，而带领部队的更是利用RUIN CHILD作实验品的卡基路。为了保护村民，卡弗尼路等人马上与村庄内的摩迪斯（モーティス）并肩作战。

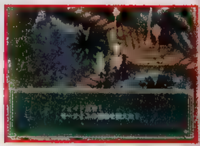
成功将敌兵击退后，众人才发现被卡基路所追杀的老人就是有名的剑豪希恩。可惜由于中毒影响的关系，希恩失去了所有的记忆，就连侄女斯法妮露也认不出来了。为了报答救命之恩，希恩决定与众人同行。就这样卡弗尼路又得到一名强劲的同伴。

EVENT BATTLE 13

COMPLETE	敌军全灭，BOUNS CT 0或以上
CLEAR	敌军全灭，BOUNS CT －1～－49
FAILED	—
GAMEOVER	ヒエン死亡、我方全灭

由于村庄本身的地形影响，敌我双方的移动都受到相当多的限制。因此，能够作远距离攻击的部队在此战将会发挥重大作用。战斗开始时，首先应该用尼姆斯的弓箭对准敌方的回复角色进行攻击。除去敌方的补给来源后，然后再以能做大范围攻击的魔法师为目标。卡弗尼路与伊丽莎则应以附近的步兵为目标，同时向首领卡基路推进。至于后方的菲娜莉，则可以集中替友方角色进行回复，偶尔也可以利用魔法支援攻击。若想提高作战的效率，在进入村庄后，可以马上使用各种强化魔法，然后才去才接近敌方。由于敌方的弓箭手与卡基路都会集中攻击摩迪斯，若想救他一命、改变他的命运，就要多带备回复用道具了。为了减少接近卡基路所花的时间，可以替卡弗尼路装上增加移动力的魔石。若已幸运地得到“サイクルアッピ”魔法，就要记着对使用魔法的同伴使用了。

GROWLANSER IV FATE 摩迪斯



佣兵团时代的同伴摩迪斯，在离开佣兵团后回到故乡卡斯杜鲁生活。在受到卡基路袭击时，挺身而出与剑豪希恩一同并肩作战的摩迪斯，原本的命运是在激战中身亡，不过只要在战斗完结时依然能够保住他的生命，就可以改变他的命运。

GROWLANSER IV 故乡

回到奥迪尼路后，商人普拉古的助手也完成了手上的买卖，于是就替卡弗尼路带路，前往迪克逊团长的信件的发信人所住的地方。按照指示来到奥迪尼路北面的大石后，店员再次出现为众人带路。森林的深处，原来藏着一条破落的村庄。整个村庄都留下了人为破坏的痕迹。众人从村庄内惟一的居民口中得知了村庄的过去以及迪克逊团长的目的，还有“真实之书”和“天使的信”（天使の手紙）的事情。得到新线索的众人就开始以“天使的信”为旅程的新目标。

当一行人回到麦古尼时，发觉城堡竟然被华伦加尼亚的军队所占据。从旅馆中的亚莉西亚公主口中，众人得知以保护为名的华伦加尼亚军队突然将城堡占领下来，就在此时士兵传来华伦加尼亚军将财宝运走的消息。为了阻止华伦加尼亚的暴行，卡弗尼路等人马上追上前去阻止。

GROWLANSER IV 协力魔法

从北国回到MY CITY后，若之前为卡诺斯送出信件，这时会在大屋前发现卡诺斯和他的女朋友KATE（ケイト），跟他对话后，就可以得到5颗魔石“友情之证”。利用这些魔石，玩家就可以学会协力魔法。协力魔法最大的优点，就是可以作范围攻击。只要利用“风”属性以外的魔法与“风属性”魔法配合，就可以使出范围攻击魔法。除了可以同时向大范围内的敌人进行攻击，还可以同时分享所得的技能修得pt。

EVENT BATTLE 14

COMPLETE	敌全灭，BOUNS CT 0或以上
CLEAR	敌全灭，BOUNS CT－1～－49
FAILED	3匹以上输送动物逃走
GAMEOVER	6匹以上输送动物逃走，我方全灭

EVENT BATTLE 14的最大目的，就是阻止敌方的输送动物逃走。但是敌方的数目众多，要将他们一网打尽实在相当困难。不过只要之前完成了替卡诺斯送信的任务后，就可以在回到MY CITY时得到魔石“友情之证”，从而学会协力魔法。现阶段可用的三种范围协力魔法中，以“火”＋“风”射程最远，“冰”＋“风”范围最大，而“土”＋“风”则只可直线射击。在此战中，最有效的，就是“火”＋“风”的“FLARE”（フレア）最具实用性。战斗开始前必须先替伊丽莎、菲娜莉和尼姆斯三人装上“友情之证”。

作战开始后，马上由伊丽莎和菲娜菲二人组合使用协力魔法，卡弗尼路向前攻击，扫除面前的杂兵，尼姆斯将弓兵收拾。魔法方面，以距离的远的敌人为优先目标，只要小心调整位置，一击同时攻击六名以上敌人也并不出奇。当伊丽莎的MP耗尽后，就由尼姆斯接替。卡弗尼路收拾完接近的喽罗后，向敌方队长进攻。依照这个方法，只要拥有约LV20的实力，也可以将敌方部队全数消灭。

EVENT BATTLE 15

COMPLETE	敌全灭，NPC全员生还，BONUS CT 0以上
CLEAR	敌全灭，NPC部分生还，BONUS CT 0以上／敌全灭，NPC全员生还，BOUNS CT 0以下
FAILED	敌全灭，NPC部分生还，BONUS CT 0以下
GAMEOVER	NPC全灭／我军全灭

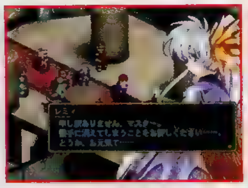
EVENT BATTLE 15的特点在于原为四人的部队，将会分成两个小队先后出击。在开始作战的同时，玩家可以自行选择同行的伙伴，其余的二人则会在稍后登场。有一点值得注意的，就是在进入王城后不会马上展开战斗，玩家可以在开战前为同伴施以强化的魔法。由于地形的关系，同行角色的候补方面，建议选择比较擅长魔法的菲娜莉或伊丽莎。

开战后，由于地形的关系，阶梯只容纳一人通过，即使是弓箭手也会因为登场位置处于低处而无法进行远距离攻击。利用主角上前将接近的敌兵击退，另一角色则利用魔法阻截一直后退的两名弓兵。因为只要弓兵接近城内部的大门或敌军数量减少至三人，敌方的首领就会登场。

在敌方首领登场后，敌军就会开始攻击NPC，因此必须在他登场前尽量减少敌兵数目。敌方首领登场后不久，我方的另外两名同伴也会从城内部大门前的立柱上的暗门中出现。首先务必要将与首领同行的僧兵打败，以免他替其他敌军回复体力；然后再将敌军逐一消灭。为了节省时间，最好利用道具进行回复。若主角此时已经学会“ダッシュ”，那么移动速度一旦加快，战斗起来将会轻松许多。另外，若尼姆斯跟随第二队出发，最好能够利用“足留め”拖延敌方首领的行动。平均角色等级保持在20以上，应该可以轻易取胜。

GROWLANSER IV 使魔之死

在众人合力奋战下，终于成功将占领王城的华伦加尼亚军击退。然而正当众人稍为松懈之时，一名间谍突然出现并偷袭卡弗尼路！为了保护主人，使魔用尽全部的魔力，代替卡弗尼路挡下了攻击，而代价就是自己的性命。因为使魔之死而意志消沉的卡弗尼路，在同伴的鼓励下终于重新振作，继续他的找寻打败天使方法之旅。然而回到自己的房间后，他发现已经消失的使魔再次出现在房里。原来尼姆斯与菲娜莉利用前代使魔的资料，再次制造出了一只一模一样的使魔。



休假完毕后，卡弗尼路等人终于向麦古尼东北的遗迹进发，然而在遗迹内所遇见的竟然是杜古哈姆军时代的前辈布连迪鲁！

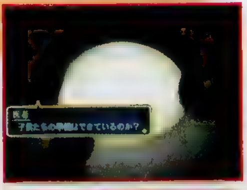
GROWLANSER IV DUNGEON 北之遗迹

位于麦古尼北方的遗迹，玩家可以在前往奥迪尼路的山洞右边发现通向遗迹的道路。整个遗迹共分为四层，每层都设有机关。头三层的地面铺满了红、蓝、绿三种不同颜色的地板，随着时间经过，不同颜色的地板就会发亮。当角色脚下的地板亮起时，站在上面的角色体力就会不停地减少。头三层每层都另外设有一个开关，作用是解除该层的机关。将机关解除后，玩家就可以在遗迹内自由行动。

到达地下二层，就会发生首场EVENT BATTLE。战胜后可以在前往下一层的入口储存进度，再往下走就会到达迷宫最深处。由于最底层将会再次发生一场EVENT BATTLE，玩家可以在第一次EVENT BATTLE后，先离开补充道具，准备充足后再次进行挑战。

EVENT BATTLE 16

COMPLETE	敌全灭，BONUS CT 0以上
CLEAR	敌全灭，BONUS CT −1～−49
FAILED	敌全灭，BONUS CT −50
GAMEOVER	我方全灭



本遗迹内的第一场EVENT BATTLE。当玩家进入地下二层时，就会出现布连迪鲁的对话，之后只要玩家向上走一小段，就会正式开始战斗。玩家可以在这段时间，先替同伴使用强化魔法。地下二层与前两层同样，地面都设有三种不同颜色的地板，它们会随着时间的减少而发出各种颜色的光，我方若站在上面，那么体力也会不断地减少。在我军接近敌方部队前，这机关都会一直持续着，因此必须尽快冲往敌阵。

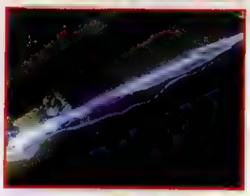
作战方面，应该以魔法为主。原因是除了地形不适合作战以外，敌方的位置也比较集中。利用协力魔法，可以同时给予敌方数个敌人重大损伤。部队中，除了主角以外，其余三名角色都可以专心使用魔法进行攻击。但在使用协力魔法前，首先必须将敌方的僧兵消灭以除后患。利用协力魔法削弱敌军的兵力后，再让主角冲上去将受伤的敌军一一击倒。最后打败布连迪鲁就可以过关。在使用协力魔法时，必须注意由于射程的关系，只有“火”+“风”的魔法能够打中敌方的本阵。

EVENT BATTLE 17

COMPLETE	在打开门的状态下拉动机关，并同时消灭所有守卫，BONUS CT 0以上
CLEAR	打开门的状态下拉动机关，守卫全灭，BONUS CT 0以下／打开门的状态下拉动机关，BONUS CT 0以上
FAILED	打开门的状态下拉动机关，守卫未能全灭，BONUS CT 0以下
GAMEOVER	重力墙发生装置被破坏／我方剩下一名成员

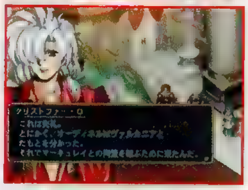
此战的最大目的，是将位于这一层最深处的门打开。由于只要开启楼梯旁的开关后，所有守卫便会同时开始活动，所以在启动装置前可以先使用强化魔法。而另一点值得注意的，就是在开启机关前，可以先转换队列，方便机关开动后进行作战。

这一场战斗中，所有敌人都有一个共通的弱点，那就是只有在使出协力魔法时才会出现的雷属性。利用雷属性的魔法——即使只有LV1，也可以将GUARDIAN两发击倒。而战斗途中不断出现的圆球形敌人インフェロフィニア，则只需一发就可以将它收拾掉。在开始这场战斗前，必须牢记的就是先学会“土”和“风”属性的魔法，因为这两种魔法就是雷属性魔法所必需的元素。只要利用它们合作使出雷属性的协力魔法，就可以轻易将盔甲坚硬的GUARDIAN打败。至于其余的インフェロフィニア，除了“雷”以外，对“土属性”的防御力也相当低，只要一发LV2的土属性魔法，就可以将它击倒。由于在战斗结束之前，インフェロフィニア会不停出现，因此只需要集中注意力消灭GUARDIAN和打开迷宫深处的门就可以了。在遗迹最底层里，除了有之前介绍过的机关以外，还有一个可以启动特殊障壁的机关。开动这个“重力墙发生装置”后，版图中紫色的部分，就会产生一道无形的力场，它能够使所有的角色无法通过。当然也可以借此来阻挡敌人的进击。另外，这个装置虽然不能直接发挥任何作用，不过一旦被破坏，此战就会马上GAMEOVER，必须注意。



GROWLANSER IV 奥迪尼路的叛乱

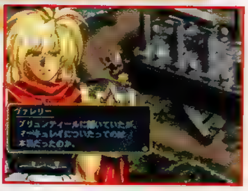
借着从北之遗迹找到的资料，使众人对天使的事情有了一丝头绪。除此以外，一行人还得知其余两个有关天使的研究所的位置，这也为旅程找到了新的目标。而在众人交谈时，本来应该已经死掉的妮珍娜竟然再次在主角面前出现，更着力劝说一行人将天使杀掉。



与此同时，被国王指派讨伐麦古尼的亚鲁法斯发起大规模的叛乱，使得华伦加尼亚的战线一再退缩。原来以前袭击麦古尼，以及这次叛变导致两国敌对的事件，都是路特威治在背后一手策画的行动，目的在于削弱华伦加尼亚的战力。而发动叛乱的亚鲁法斯更与麦古尼结成同盟，与祖国华伦加尼亚开战。卡弗尼路等人也为了前往调查新的遗迹而决定突破战线，潜入杜古哈姆前往“对天使兵器研究所”。

EVENT BATTLE 18

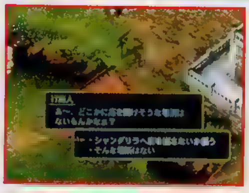
COMPLETE	敌全灭，NPC全员生还，BONUS CT 0以上
CLEAR	敌全灭，NPC部分生还，BONUS CT 0以上／
	敌全灭，NPC全部生还，BONUS CT 0以下
FAILED	敌全灭，NPC部分生还，BONUS CT 0以下
GAMEOVER	NPC全灭／我军全灭



在卡弗尼路等人前往国境的途中，发现一条村庄遭到了华伦加尼亚军的袭击。而带领部队的人竟然就是被掳走的华利里！此战的目的除了将所有敌兵击退以外，还要包括保护4名NPC的安全。在进入村庄以后，并不会马上发生战斗，玩家可以立即为角色使用强化魔法。开始战斗的同时，敌方会分散兵力向NPC袭击。玩家可以选择指示他们站在原地防守、进行反击、或是向村庄的入口撤退。笔者则建议让他们留在原地不动比较好。

让卡弗尼路和伊丽莎先将接近的敌人消灭，然后再用卡弗尼路与华利里进行对决，伊丽莎与菲娜莉则利用魔法，回复NPC或攻击离我方较远的敌人。其余的角色，就交由尼姆斯清理。四名NPC中，以站在中间的那一个最危险，在消灭两名后方的弓兵后，最好能马上消灭袭击这名NPC的敌兵。另外，当经过一定时间后，版图上的好几个不同位置就会随机出现增援。击败华利里后，主角便可以不断地使用魔法进行攻击。若一直用LV1魔法攻击，效果将会更加显著。

GROWLANSER IV MISISON 护送商人



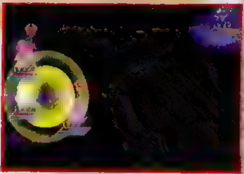
以前在杜古哈姆时代就已经接过护送商人的任务，这次大致也是同样的内容。一行人沿途北上，就可以到达国境的营地。这里有一名商人，正在烦恼找寻新的商店，只要向他介绍MYCITY，他就会要求主角为他进行护送。实行这个任务时，有几个规则必须遵守，分别是“主角与他不能分开过远，时间不能过长”，当离开商人一定距离时，画面上就会出现倒数字样，在倒数完毕前，必须再次走到商人附近一定范围内。第二个条件就是不能比商人先前往下一个版图，若做出这样的行动，商人就会马上因剧情限制而强制消失……

沿途的敌人的主要弱点是“冰”，后列的角色使用冰属性魔法，再加上主角上前应战，尼姆斯远距离攻击。攻击的目标，应以狼类的敌人优先，因为每隔一定时间，他们就会呼唤同伴出来增援，必须优先将它们解决。

如在之前离开村庄山塞路(サンセール)时，在村庄前制造了TRANCE GATE，商人就会在这里与主角告别，向TRANCE GATE前进。到达TRANCE GATE前，再与商人谈话，商人就会利用TRANCE GATE转移到MYCITY。否则玩家就要一直护送他到麦古尼了。完成这个MISSION后，在MYCITY第二期完工时，玩家就可以在MYCITY西面找到商人的魔石店了！

EVENT BATTLE 19

COMPLETE	敌军全灭，BONUS CT 0以上
CLEAR	敌军全灭，BONUS CT −1～−49
FAILED	敌军全灭，BONUS CT −50
GAMEOVER	我军全灭



沿途北上就会来到华伦加尼亚和杜古哈姆两国的国境，只要突破这里就可以前往杜古哈姆了！此战的最大特征便在于地图中间的桥。由于两岸距离太远，要是想利用弓箭攻击对岸，就必须装备上“间接射击UP”的魔石让尼姆斯的射程增加。先将两名佣兵打败，再将接近东面的魔法师打倒。而伊丽莎与菲娜莉二人，则可以利用合体魔法，向对岸三名一组的魔法师进行攻击。卡弗尼路则需要单身面对四名逼近的步兵系敌人。回复方面，同样为了节省时间，利用道具会比较方便。最新的回复药可以在之前的小村庄中买到，一次回复100多点HP。

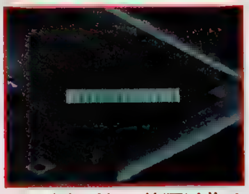
GROWLANSER IV DUNGEON 对天使兵器研究所

通过国境后，继续向西北走，就会到达位于湖畔的遗迹，也就是对天使兵器研究所。整个遗迹分为三层，当中设有9道被锁上的门，玩家必须利用贵重品“ENERGY CRYSTAL”才能将门打开。另外在遗迹内可以捡到

一颗“ENERGY CRYSTAL”。靠它可以打开任意一扇门。其余的“ENERGY CRYSTAL”就要玩家在BOSS战，也就是EVENT BATTLE 20中收集。除此以外，整个遗迹没有什么其他的特点。登场的敌人大部分都能用魔法轻易解决。幽灵系的スペクター弱点是“火”和“圣”、魔物系的オンレイノルフ弱点是“冰”。

EVENT BATTLE 20

COMPLETE	击败フェイレリス，取得足够数量的ENERGY CRYSTAL，BONUS CT 0或以上
CLEAR	击败フェイレリス，没取得足够数量的ENERGY CRYSTAL，BONUS CT 0或以上/击败フェイレリス，取得足够数量的ENERGY CRYSTAL，BONUS CT 0以下
FAILED	击败フェイレリス，没取得足够数量ENERGY CRYSTAL，BONUS CT 0以下
GAMEOVER	我军全灭



简单而言，此战其实是一场相当普通的BOSS战。不过若要达成COMPLETE条件，即取得全部的ENERGY CRYSTAL，就要花点功夫。首先讲解取得ENERGY CRYSTAL的方法：此战的敌人除了本体フェイレリス以外，还有在场地四周环绕移动的サンダーボール。只要将浮游状态的サンダーボール击破，就可以得到ENERGY CRYSTAL。

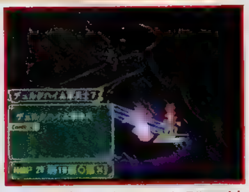
不过在フェイレリス健在的情况下，他会不停给サンダーボール加上防护罩，不论任何攻击也毫无作用。但只要对フェイレリス作出攻击，这个功能就会消失一小段时间，利用这段时间，就可以将サンダーボール击破。成功击破サンダーボール后，再隔一阵子，新的サンダーボール就会出现，重覆以上的步骤就可以得到足够的ENERGY CRYSTAL，再将フェイレリス击败就可完成这场战斗。サンダーボール的弱点是“风”，魔力较高的角色使用LV3风魔法就可一击将它击破。

对天使兵器

在“对天使兵器研究所”内，众人发现了二千年前遗留下来为了与天使战斗而制造的兵器“小型魔导炮”，在研究所中稍做休息后，一行人就再次向交战中的国境线进发。在华伦加尼亚和杜古哈姆两军的乱战中，到底卡弗尼路等人能否成功突破战线，回到麦古尼？

EVENT BATTLE 21

COMPLETE	全员成功突破战线，BONUS CT 0或以上
CLEAR	1人以上成功突破战线，BONUS CT 0或以上
FAILED	BONUS CT 0以下
GAMEOVER	我方全灭



这站是继之前为各位介绍过的赏金猎人一战之后，又一次三个势力乱战的关卡。不过这次的目标并不是将敌军全灭，而是突破战线到达东南面的版图边线。为了方便前进，首先必须将两军的弓箭手消灭，对岸的目标交由尼姆斯和菲娜莉负责，而接近的敌人就由卡弗尼路与伊丽莎消灭。将所有弓箭手消灭后，全队成员就可以立即开始南下，由于敌军会不断出现增援，时间越长，就会越麻烦。由于桥上的敌人将会相当密集，所以如果能事前学会“全范围攻击”或“贯通攻击”，作战效果会好得多。成功将两军的增援打败，突破战线后，就可以利用主角将前面的魔导士打败，再等待其他同伴突破战线后，主角就可以离开。

北之遗迹的保险库

在北之遗迹的最底层中，除了记录了有关天使的资料外，还有一个被锁上的保险库。这个被锁上的保险库中，藏着一颗POWER STONE，是制造人造人机器的重要原料。在主线故事上虽然没有特别的影响，不过对部分角色的攻略来说却是不能缺少的关键。另外这也是部分斗技场比赛不可缺少的首要条件。打开这个保险库的密码是“6”、“4”、“3”，其实在斗技场中的某一项比赛中赢取了另一件制造人造人机器的原料时，就可以自动得知这个密码。

使魔的复活？

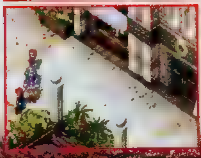
在完成EVENT BATTLE 17后回到大屋休息，就会发生晚上尼姆斯前来找寻主角的剧情。来到地下的大厅，就会发现使魔在这里。原来由于主角的举动，使得新的使魔对自己的存在感到疑惑，因而相当烦恼。

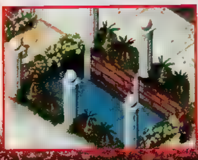
在大厅发现使魔后，按照对答的选择，分别会出现两个不同的剧情。第一个就是新的使魔将身体交给旧的使魔，使得已经死掉的使魔复活，代价则是自己的性命。只要选择“手间をかけさせるな”、“レムスに頼まれて来た”、“默っている”，任何一项，都会出现以上的剧情。只有选择另外三项，再选择称赞新使魔的选择，才会出现另一段新旧使魔交接的剧情。

赚取SKILL POINT的最佳地点

本作中要学会各种魔法和技能，就必须赚取SKILL POINT。不过打败一般的敌人，所得的SKILL POINT最多只有20点左右。唯一能够赚取多达30点SKILL POINT的敌人，就是各军队的敌人。然而一般情况下，这些敌人的出现数目相当有限。不过在奥迪尼路与敌军开战后，玩家就可以与无限次登场的敌兵战斗，赚取SKILL POINT。在这段期间前往国境特前的版图北侧，每当玩家接近时就会出现五名敌兵，而且登场次数无限制，只要玩家拥有足够的弹药，甚至可以站在这里一直与敌兵战斗，赚取SKILL POINT和金钱到满意为止。

新协力魔法





完成EVENT BATTLE 21后，回到大宅三楼KATE的房间，与他交谈，如此时部队中有“风”属性魔法级数到达LV5的角色，就可以学会新的协力魔法组合“圣”+“风”和“精”+“风”。再与他交谈，就会得知他想找回在麦古尼中丢掉的“实验用魔石”，只要找到“实验用魔石”后，将它交给KATE，就可以再学会新的协力魔法组合。

© 2003 From Software Inc.

O.TO.GI 百鬼讨伐绘卷

●FROM SOFTWARE●ACT●12月25日发售●1人玩●售价港币399元●记忆容量未定●DVD-ROM●对应硬盘记录/记忆卡/HDTV/Dolby 5.1●日本限定版O.TO.GI 百鬼讨伐绘卷连O.TO.GI 御伽●http://www.o-to-gi.net/top/

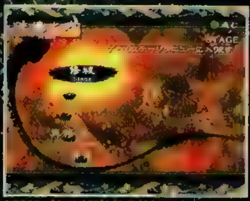
O.TO.GI 百鬼讨伐绘卷
Text:电玩太郎 Design:SL

操作简介

十字键	锁定目标时改变对象
左摇杆	主角移动/按下变为正前方视点/选项
右摇杆	视点移动/按下开关敌人体力槽显示
A	跳跃/跳跃中再按可二段跳/二段跳跃后按着不放会降下/决定
B	小攻击/取消
X	巫术/按着一会儿放开发动大巫术
Y	强攻击/抓着(公时与晴明抓着时按着不放可吸收巫力)与摔投
L	锁定敌人(自动锁定设定时解除锁定)
R	配合方向往前冲
START	开启暂停选单

基础知识

首先玩家要知道游戏内会有很多奇特的汉字措词，幸好它们都有英文注解，所以笔者想攻略中用英文注解大家会更容易理解。



每关开始前的必经之处

同一关卡对不同的角色发挥有影响

一)游戏流程：基本上每次玩家会先进入主选单(MENU)，里面有多个项目，包括进入游戏关卡(STAGE)、为角色装备物品(EQUIP)、购买道具与装备的商店(SHOP)、重新挑战已完成的关卡(CLEARED STAGE)，以及调整画面(OPTION)。在STAGE会有多个地点供玩家选择，注意不同地点各个角色都有不同的“地脉加护”，那相当于对该关的适应度，数值越高代表对该角色越有利，相信选择数值低的角色挑战就会变得很困难。还有游戏分为不同段落，一个段落为三关，玩家不能重覆使用同一名角色作战。

用过的角色于同一段落中不能再选

角色特质

渡边纲

攻击范围广阔可发挥乱战能力，适合在敌人众多的关卡[illegible]斗，本身巫术[illegible]力[illegible]。
跳跃力：可作二段[illegible]

[illegible]可以[illegible]使动作过大使[illegible]的速度迟缓，本[illegible]没有装备，但[illegible]力的灵符。
[illegible]跃力：[illegible]

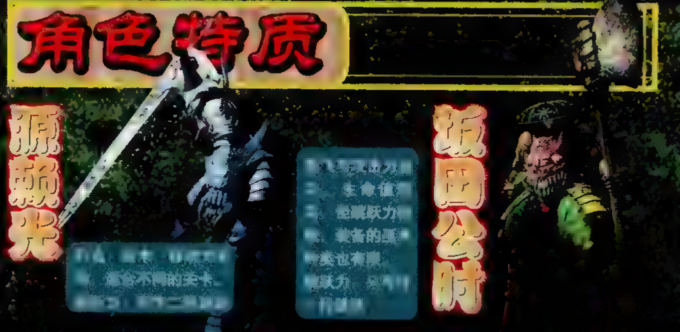
卜部季武

碓冰贞光

[illegible]攻击及高移动力来弥补，[illegible]敌人猛攻下突围而出。
[illegible]跃力：跳跃或二段跳后[illegible]中行动后可再[illegible]二段跳

安倍晴明

[illegible]巫术，而[illegible]击力也相[illegible]，除巫术[illegible]还可将[illegible]摔出去。
跳跃力：[illegible]二段跳后[illegible]中行动后可再[illegible]二段跳



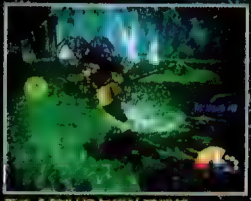
源赖光

[illegible]

坂田公时

[illegible]

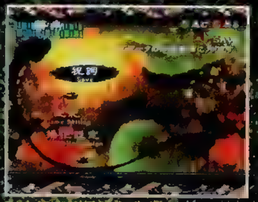
二)系统构成：在画面右下方会看见两柄扇及数颗珠子，蓝色的扇子代表主角残余的巫力，有图案的扇子则是主角的体力，而圆珠是角色的生命值。当主角受到伤害时，首先会消耗图案扇子的体力，如果不持续受伤的话，体力会自行回复。如扇子上的体力耗尽，就会消耗掉一颗圆珠，圆珠全部消耗掉的话该角色就算战死。



巫力会随时间与行动而消耗

巫力除了用来发动巫术攻击外，也是角色的生命支柱，它会随着时间的经过、使用巫术，以及使用冲刺(按R)的频率而不断减少，当角色的巫力耗尽，就自动消耗体力直至死亡。至于回复的方法，通过打倒敌人可获得少量回复巫力的功效，其中晴明与公时还可在抓着敌人时吸收。

完成一关后要选择返回选单



[illegible]记[illegible]进度

三)如何记录：每当玩家完成一关，画面都会提醒大家要到OPTION中选择“SAVE”储存游戏档案，如果忘记了的话，下次就必须重新再玩。

四)[illegible]与购物：在游戏中选用的角色会随着战斗中打倒敌人而取得经验值(魂魄)升级。另外敌人死后或破坏场地中的任何物品，都有可能获得金钱(祸魂)，后者可在每关完成后于商店内购物，其中包括灵符(MAGIC)、咒具(ACCESSORIES)、魂振之仪

在这里变更角色的装备

们都能提升角色能力值，其中魂振之仪的道具可直接增加角色基本能力值，所以有钱最好用来买它们，例如生命值较少的角色就为他买“修罗命”。以下是基本道具的效果，注意同样的道具会随着购买次数而增加所需的金钱。

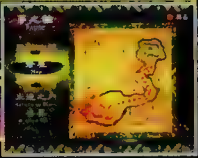
购买道具提升角色基本能力值

道具一览

名称	效果	名称	效果
修罗命	增加角色生命力一格	知力珠	增加角色知力
筋力珠	增加角色筋力	敏捷珠	增加角色敏捷度
体力珠	增加角色体力	耐性珠	增加角色耐力
		月之雫	持有者获传授月之神剑

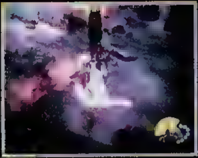
攻略

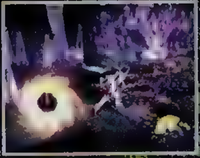
眠之场



敌人：夜叉鸦

这关只是热身战，会限制玩家只能使用安倍晴明。这关中的敌人并不多，玩家可以熟悉一下角色的操作，其中像鸟居的大型建筑物必须用强攻击才能破坏。注意游戏中如果选择自动锁定目标时，会看见敌人身上有一个图案，红色时代表敌人在自己的攻击范围以外，蓝色则表示敌人已在自己的攻击范围内。此外冲刺在游戏中相当重要，玩家能够在跳跃后朝不同的方向冲刺，而且冲刺后是允许再冲刺的，反复按键就算没有桥也能到很远的对岸去。


此关只是用来熟悉操作的


开始有回复体力的道具

后半关改用源赖光

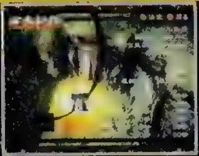
消灭关卡内所有的夜叉鸦

沿途的石柱及岩石中并没有什么隐藏的东西，因此大可不用理会。一直往斜坡下前进，途中会遇上数只夜叉鸦，数下攻击后就能收拾掉。当走到尽头的樱花树后，就会有事件发生，安倍晴明以外的四位角色则会以自刎令源赖光复活。

之后改用源赖光行动，目的是往回走上斜坡收拾场地中所有的敌人，作战中晴明会告诉玩家还欠缺多少只敌人未收拾，另外此时破坏场地中的物件有可能获得回复道具。当全部消灭后走到桥底下，又会有数只夜叉鸦现身，收拾完后此关便结束。

百鬼讨伐之地

这里可算是一个挑战赛，模式中有各种不同的关卡，主要是在限制时间内破坏特定数量的东西，或是消灭成千上万的妖魔，而随着游戏故事的推进，供挑战的关卡也会增多，当然大家也可以跳过不玩。


关卡随着游戏发展而增加

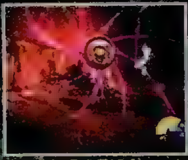
这是个自我挑战赛

灵宝院

地脉加护：赖光(4)、公时(1)、纲(2)、贞光(6)、季武(5)、晴明(2)

敌人：白银人、苍月傀儡

这关最好使用卜部季武，因为会有需要跳到很高的地方。游戏目的是消灭版图里所有的白银人，它们的外形就像摺纸人一样，敌方除了懂得可使角色处于封印状态外就不会再做任何攻击了，所以它们只能飞来飞去地逃走，又或是召唤出持弯刀的苍月傀儡应战，用强攻击可给予它们不小的伤害。当玩家被封印时除了不能用巫术外，还不能冲刺，大大阻碍了攻击敌人的效率。


使用卜部季武最适合

小心白银人会使用封印角色的巫术

需要用连续跳跃追击白银人

有一只白银人躲在屋檐下

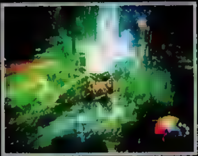
玩家总共要消灭8名白银人，开始时的地下道中有3名白银人，之后上楼梯会面对两名白银人及数名苍月傀儡。只要集中攻击目标就可以了。至于余下的3名，要注意到了屋外它们会飞到高处，因此要靠季武的无限跳跃及冲刺去追踪。其中一只位于东面的桥附近，最后一只躲在屋与石壁之间的屋檐下，破坏大屋墙壁较易发现。

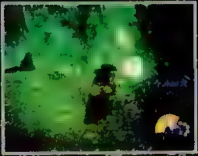
水阴之里

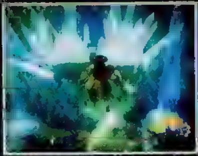
地脉加护：赖光(2)、公时(5)、纲(4)、贞光(3)、季武(2)、晴明(3)

敌人：甲蜘蛛、焰蜘蛛、砾蜘蛛、芥火蜘蛛

此关笔者建议使用坂田公时出战，本次敌人是土蜘蛛一族，任务目的是收拾六只头目级的芥火蜘蛛。要注意芥火蜘蛛受到攻击时，消失时会以爆炸来还击，那时必定能扣掉玩家使用的角色一格生命力，因此攻击时最好调整至正面视点，攻击得手后便要立即退开。在此关破坏某些建筑物，会发现有骷髅形的东西飘出来，那就是“言灵”，如果找出场地中所有的言灵可获得额外的道具。


公时的攻击力惊人


这关中也有回复生命力道具


利用连续空中冲刺到达对面山崖

破坏结晶体可得到大量道具

在此关地图中正常的打法是走南面的陆路前进，水路并没有特别的敌人，而且注意破坏桥后，要往回走时必须先跳起，再按冲刺才能前往较高层的地方。而沿着南路前进会碰上很多敌人，当然也包括攻击目标芥火蜘蛛。当到达地图西南高地时，务必要利用连续空中冲刺飞到对面布满结晶的山崖上，那里除了可破坏神龛可得到灵符“胡蝶（壹之式）”外，打破那些结晶还能得到很多提升基本能力值的道具，包括“体力珠”、“敏捷珠”、“耐性珠”和“筋力珠”。

千佛御堂

地脉加护：赖光(4)、公时(2)、纲(3)、贞光(1)、季武(8)、晴明(1)

敌人：白银人

玩这关笔者推荐使用源赖光，游戏目的也是收拾关卡内所有的白银人，但本次它们会使用凭依术，如果被它们逃跑，就会附身到神像上，那时攻击力会变得很强，更要小心它们会朝着玩家喷火球，中招的话便会立即失去一格生命力，进入此关前不妨先为角色购买“修罗命”。

追击白银人不让对方附身到神像上

小心碰到火种而处于赤炎状态

细小的神像很容易收拾

大神像需要靠巫术来对付

至于对付方法，就是以攻代守，开始时会遇上三只白银人，尽早冲刺上前对付，以免它们附身。如果已附身，就跳起冲到神像面前攻击，注意神像也分两种，细小的很容易收拾，破坏后等白银人现身便狂攻猛打，而巨大的兼持有武器的神像特别耐打，攻击力也奇高，必须用巫术才能给予很大伤害。

破门后到一个方形房间内，迎面的中央屏风后藏有“巫力维持”道具，小心破坏房间内的物品是会引起火灾，被烧到的话画面右边会有“赤炎”字样显示，那时体力会持续消耗一段时间，只要站着不动等火焰消失便可。收拾所有的白银人后此关便结束。

补充

前两页攻略中虽然刊登有小地图，然而却没有指出在哪里可以取得什么道具，因此这里先补回头四关的地图，而往后所有关卡的宝物隐藏地点都会标明，注意有些宝物可能藏在天花板上，各位要细心找寻。

眠之场

a)仙露(生命力回复)
b)九曜石(巫力回复)
c)白金爪(攻击力增加)
d)耐性珠
e)敏捷珠
f)筋力珠
g)知力珠
h)体力珠
i)言灵

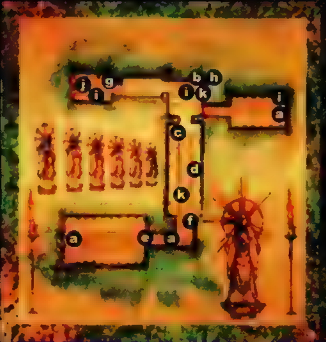
灵宝院

a)仙露(生命力回复)
b)龙眼石(状态回复)
c)朱雀天草(巫力维持)
d)九曜石(巫力回复)
e)耐性珠
f)知力珠
g)修罗命
h)言灵

水阴之里

)仙露(生命力回复)
b)九曜石(巫力回复)
c)朱雀天草(巫力维持)
d)白金爪(攻击力增加)
e)甲骸(防御力增加)
f)耐性珠
g)敏捷珠
h)筋力珠
i)体力珠
j)修罗命
k)言灵
l)胡蝶(壹之式)

备注：以网过关可获得道具“虫忌之香”
以贞光过关可获道具“水阴之抛乐”



千佛御堂

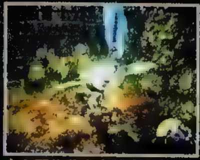
a)仙露(生命力回复)
b)朱雀天草(巫力维持)
c)龙眼石(状态回复)
d)九曜石(巫力回复)
e)白金爪(攻击力增加)
f)筋力珠
g)知力珠
h)体力珠(二楼)
i)言灵
j)诛鬼之经文(二楼)
k)言灵(二楼)

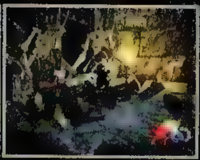
魂缚之石牢

地图

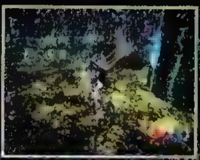
a)仙露(生命力回复)
b)龙眼石(状态回复)
c)白金爪(攻击力增加)
d)甲骸(防御力增加)
e)耐性珠
f)敏捷珠
g)言灵
h)瑞光之玉带

地脉加护：赖光(6)、公时(0)、网(2)、贞光(11)、季武(3)、晴明(2)
敌人：石鬼、骸人
仙露(生命力回复)


小心那些菌类会放出毒气


敌人并不像其外表那么厉害

这扇门只需用重攻击就可破坏


攻击不断出现的石鬼

在此地贞光的地脉加护值虽然高，但后段要面对大量敌人，所以还是建议使用赖光作战较好。在这里会遇上很多像石面具的敌人石鬼，它们的耐力一般，最好用重攻击把它们打飞到墙上去

沿路前进至较大的空间内，会看见一堆堆像菌类的东西，注意用武器砍破的话，角色就会被其毒所伤而不断地消耗巫力，打破木栏继续前进，会到一处放了很多壶的房间，其中一个壶内藏有言灵，在角落里还有回复生命力道具。

之后有两条通道，要小心左手边那条通道的房间内，有数只石鬼不断地向己方射出电气弹攻击，必须靠冲刺杀进去，在里面的箱中有言灵及状态回复道具。

至于另一边通道有两个毒菌，在那里还会碰上两只骷髅兵——骸人，不过它们并非特别强，而该房间内有言灵、回复生命力的道具和咒具“瑞光之玉带”。同房间有一扇贴了许多符封印的石门，其实只需用重攻击就能打开。

到尽头处有一间要往下掉的圆柱形房间，玩家需要破坏连着中央巨柱的锁，留意旁边的灯台藏有言灵和回复生命力道具，如本身体力已满就别取后者了。当那些锁全部被破坏后，就会有无数的石鬼出现，此时玩家就只有不断挥剑，用重攻击将其打飞，大约花费两分钟战斗就会结束。

备注：玩家做到连续三千闪以上的攻击，可获得额外道具“魂”。

火焰之祭祀场

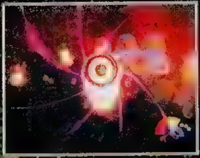
地图

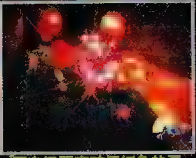
a)仙露(生命力回复)
b)九曜石(巫力回复)
c)朱雀天草(巫力维持)
d)龙眼石(状态回复)
e)敏捷珠
f)言灵

地脉加护：赖光(2)、公时(0)、网(3)、贞光(1)、季武(7)、晴明(1)
敌人：甲蜘蛛、焰蜘蛛、砾蜘蛛、紫烟蜘蛛、芥火蜘蛛

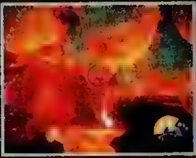
这关个人推荐使用卜部季武，因为有些地方必须借助其跳跃能力。本关目的是破坏所有的蜘蛛蛋，而主要的房间都被多层蜘蛛网封印，必须破坏分布在其他地方的巨大蜘蛛蛋，然后引发火焰将那些蜘蛛网烧毁。

在起点附近的火炬内藏有言灵，要小心火炬遭破坏后会有火屑留下，踏上去就会被赤炎所烧。至于重点破坏的巨蛋，注意它们分为红、白二色，红色被破坏时会发生爆炸，角色太接近的话就会受到大伤害，因此可靠季武的重攻击来对付。大家要试探性地从远距离出招，以免太近而被爆炸波及。每次清


使用季武将是最佳选择


要在远距离破坏红色的蛋

仍要小心会自爆的芥火蜘蛛


利用季武的跳跃力破坏天花板上的蛋

除完一个房间内的所有巨蛋，都会有事件画面出现。

当最后的房间的蜘蛛网封印被解除后，就可以向那里进发了。在入口位置有大量的蜘蛛看守着，所以先全力收拾它们。而在此房间内还可活用季武的超凡跳跃力，因为有不少蜘蛛蛋生在天花板上，若用公时就根本无法到达，此外天花板上也有三颗敏捷珠。当所有的蛋被破坏后此关便结束。

备注：3分30秒内过关可获得装备“装束一公时(贰之式)”

霞之溪谷

地图

a)筋力珠　b)体力珠　c)修罗命　d)言灵

地脉加护：赖光(6)、公时(0)、网(2)、贞光(11)、季武(3)、晴明(2)

敌人：白银人、苍月傀儡、炎轮傀儡、封炎僧正

破坏银镜就能令船沉没

不用自动锁定会更易行动

大船的两侧都会喷火弹

剩下最后一艘船时去收拾敌人

这关目的是看守封印，并要破坏敌方的船队，阻止它们接近三个水上的鸟居，如果有任何漏网之鱼，该船就会不断地破坏封印，画面左下角是封印的残量，全消耗掉就会GAME OVER。

敌方的船的弱点是那个大圆镜，由于敌船会源源不绝地出现，因此要找行动力高的角色，其中贞光会是最好的选择。不过笔者顺便一提，就是此关开始前最好在OPTION中设定角色不会自动锁定目标(LOCK-ON)，因为如果自行锁定的话，就会惯性地去锁定那些白银人，影响己方使用冲刺前往下一艘船，因为这关是与时间竞赛，集中对付船只才是上策。

船队会分为三条航道而来，基本上会采取“之”字排列方式，所以玩家破坏一艘之后只需顺着次序走到旁边的航道去便可。利用二段跳跃起后再冲刺到甲板上，然后用重攻击破坏银镜。而船队共分三轮攻势，第一轮共有十二艘船，其中第十一艘是大型船，要小心船的两侧会喷火弹。第三轮只有一艘船，而且在较远的地方，因此可趁机去寻找隐藏在各处的宝物。当破坏最后的大船后此关也告完成。

备注：在2分30秒内过关可获道具“鬼神之针”。

白虎殿

地图

a)仙露(生命力回复)
b)九曜石(巫力回复)
c)白金爪(攻击力增加)
d)甲胄(防御力增加)
e)体力珠
f)知力珠
g)言灵

地脉加护：赖光(4)、公时(6)、网(2)、贞光(2)、季武(3)、晴明(2)

敌人：平将门、胧武者

这关在故事模式里限制只能用源赖光或公时，笔者推荐后者，因为其攻击力与生命力特别高。此关目的是收拾从石牢释放出来的平将门，对方会骑着马作战。

开始时对方会骑着马四处乱冲，将碰到的所有障碍物撞个稀巴烂。己方只有利用冲刺接近对方再使用重攻击。在场中接近中央位置破坏白虎像的话，可得到体力珠和言灵。

开始时平将门会乱冲乱撞

中段平将门召唤出大量胧武者

利用空中冲刺接近首领

最后平将门会主动接近己方

战斗了一段时间之后，平将门会跳到场地四个角落楼阁的其中一个里面，对方会使用白虎之气引发雷击攻向己方，并且召唤大量的胧武者出来阻止己方接近他。至于玩家就要尽快走到平将门身处的楼阁去攻击，将他所骑的马砍倒。

由于公时的跳跃力非常有限，而直接由他所在的楼阁楼梯走上去会遭雷击而被破坏，所以最佳办法是跑到场地中央或敌人对面楼阁上，然后跳起以连续空中冲刺接近，移动中对方所射的雷球应该无法击中自己，但从天而降的雷击还是有可能被击中的。

当把平将门的座骑击倒后，对方就会下马作战，朝着己方跑过来挥刀攻击，平时互砍的话会白刃相交而无法击中，因此只有靠不停地挥刀找时机，由于公时攻击力特别强，可将对手打得撞到墙上而飞出去，故此往往事半功倍。

备注：公时过关时可获得新武器“火焰之斧”。

莲华之池

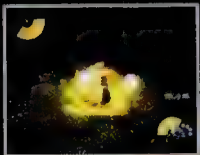
地图

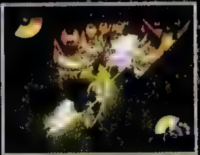
a)仙露(生命力回复)
b)朱雀天草(巫力维持)
c)白金爪(攻击力增加)
d)甲胄(防御力增加)
e)耐性珠
f)敏捷珠
g)筋力珠
h)体力珠
i)知力珠
j)言灵
k)青岚

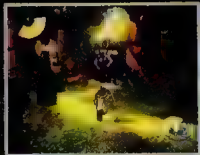
地脉加护：赖光(5)、公时(2)、网(8)、贞光(4)、季武(5)、晴明(4)

敌人：汰地唐、甲蜘蛛、老白蜘蛛、芥火蜘蛛

这关会限制玩家从纲、贞光与季武三人中选一作战，事实上此战相当困难，以攻击范围来说纲是较适合的人选。出击前不妨购买　蚓搢鞍咨咧　资巍狈烙斝嘌祝　(3)易氨噶榉殣昂瀌棶壹之式)”，另外最好设定角色非自动锁定目标会较好。


起点处有大量的宝珠供拾取


要打倒老白蜘蛛才能继续前进


在通道上只能逃避汰地唐的追击

汰地唐弱点在头部

开始时位于地图北面，退至深处可得到多个宝珠。接着要对付那里的老白蜘蛛，敌人懂得用前肢防御，当收拾完它后，在接着的过场动画中它会被打飞而撞破蜘蛛网封印，然后就要面对土蜘蛛族首领汰地唐。初期汰地唐处于无敌状态，角色只能朝屏幕外方向以冲刺逃走，如被对方追上会被压死。在经过长直路的途中有三组挡着去路的倒塌鸟居，必须用重攻击去破坏。

当角色逃到南方便展开真正战斗，首先一开始就要往旁边冲刺，否则一定被汰地唐撞到。对方的弱点是头部，一般来说正面与它战斗是很危险，因为它会冲过来，如果被撞到弹飞到墙上去的话就是失去两格生命力，注意在它的上空也有被它昂头撞到的可能。当它远离角色时会不断喷火球，令角色处于赤炎状态。若是跳到其头部连续攻击是比较冒险的方法，当听见对方吼叫时就要向旁冲刺避开，然后再返回原地。而较保险的方法是打倒附近数只芥火蜘蛛和甲蜘蛛，地图西南就会出现隐藏小洞，那里除了可得到咒具“青岚”，汰地唐也无法进来，不过要先消灭那里大量的芥火蜘蛛，然后伺机攻击首领。

备注：用网过关可获道具“雷祀”

由这关开始，大家记得每次开始前必须整理使用角色身上的装备，包括灵符和咒具，因为装备了合适的道具出战，便会有事半功倍之效。此外笔者在每关攻略之前都会列出推荐的装备物品。

鬼喰松

地图

a)仙露(生命力回复)
b)朱雀天草(巫力维持)
c)白金爪(攻击力增加)
d)耐性珠
e)筋力珠
f)修罗命
g)言灵

地脉加护：赖光(3)、公时(4)、纲(2)、贞光(1)、季武(7)、晴明(5)

敌人：白银人、苍月傀儡、炎轮傀儡、蛊毒

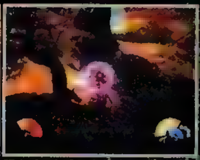
推荐角色：土反田公时／卜部季武

推荐灵符：[illegible]

推荐咒具：黄泉津[illegible]

自动锁定机能：关

要分段取得版图上所有宝物



要打倒蛊毒不让结界被破

注意敌人会使用封印

后段会有大量蛊毒涌现

这一关目的是首护南方的巨大松树封印，不让敌人破坏封印，当中玩家要小心的是不断逼近的蛊毒(一种紫色的球状敌人)，当它们碰到障碍物就会爆炸，就像之前“霞之溪谷”那关一样，要固守的关卡想收集齐关内的所有物品是相当困难的，若离松树太远的话，往往会因返回不及时而告失守。

在此关有一个修罗命，位于松树前方的高地上，开始后不妨立即用冲刺飞过去，打倒藏有该道具的敌人，然后再返回松树前看守，要利用蛊毒具有爆炸的特性，将它打到其余的蛊毒上引起连锁反应，当消灭一定数量的蛊毒后就会过关。另外若想收集齐版图上所有的宝珠，大家还是分三次玩，第一次取得修罗命及正前方的言灵后过关，然后于“再修祓”分别取余下的物品。

底津国

地图

a)仙露(生命力回复)
b)九曜石(巫力回复)
c)白金爪(攻击力增加)
d)甲骸(防御力增加)
e)敏捷珠
f)体力珠
g)知力珠
h)言灵
i)金蜘蛛

地脉加护：赖光(2)、公时(3)、纲(6)、贞光(5)、季武(1)、晴明(2)

敌人：甲蜘蛛、焰蜘蛛、砾蜘蛛、黑铁蜘蛛、芥蜘蛛、芥火蜘蛛、汰地唐

推荐角色：渡边纲

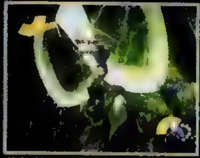
推荐灵符：胡蝶

推荐咒具：白蛇之首饰

自动锁定机能：关

破坏巫术士亡骸解除封印

注意黑铁蜘蛛与芥火蜘蛛很难缠



首领战先破坏八条石化蜘蛛脚

小心汰地唐的金蜘蛛攻击

这关要再挑战“莲华之池”的汰地唐，不过它却以四重蜘蛛封印通往它藏身处的洞穴。各位打开地图会看见上面有四个白点，那就是四个解除封印的巫术士亡骸，只要挥剑破坏即成。这关推荐使用渡边纲，并且最好关掉自动锁定机能，并装备“白蛇之首饰”防止赤炎装态。

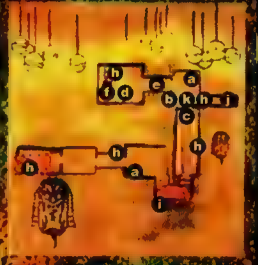
要小心这里黑铁蜘蛛不仅体力高，而且时常防御，更会蓄势撞过来，被击中并撞墙的话会立即失去一格生命力。于地图西北角落有大量的小型蜘蛛——芥蜘蛛，全力消灭它们的话有1%机率得到灵符“金蜘蛛”。而在地图西面有体力珠的地区，要小心那里有大量的黑铁蜘蛛和芥火蜘蛛，若直接击中后者会引起爆炸而受伤，最好使用巫术“胡蝶”作远距离攻击。

破坏四个亡骸解除结界后，便前往东南的洞穴，小心通道上有许多黑铁蜘蛛把守着。鉴于汰地唐位于南端，要注意不管你如何攻击，对方都会自行补给体力，要破解必须先用重攻击破坏其左右两边的八条的绿色石化蜘蛛脚。鉴于汰地唐本身不会移动，但就不停召唤黑铁蜘蛛和芥火蜘蛛，它本身也会不断使用金蜘蛛攻击。

对付汰地唐的方法其实不难，首先留在汰地唐左或右手边较高的地方，这样不论是蜘蛛或汰地唐都无法击中，然后面向后者，每当汰地唐发动金蜘蛛攻击后，便立即跳起冲向其头部连砍三次，然后又立即冲刺退回原地，这样反复几次就可轻易取胜。

备注：以渡边纲过关可获得“装束-纲(贰之式)”

封珠院



地图

a)仙露(生命力回复)
b)九曜石(巫力回复)
c)白金爪(攻击力增加二楼)
d)耐性珠
e)体力珠
f)知力珠
g)筋力珠
h)言灵
i)玉滴杯
j)夜鸟(贰之式)
k)言灵(二楼地板)

地脉加护：赖光(8)、公时(2)、纲(1)、贞光(4)、季武(8)、晴明(6)

敌人：骸人、冰阵式、炎阵式、石鬼

推荐角色：源赖光

推荐灵符：夜鸟

推荐咒具：白蛇之首饰

自动锁定机能：关

要小心对付冰阵式

长形房间的火弹阵只需破坏两尊石像便可解除

回程路上必须从二楼通道离开

回程时别忘记取咒具“玉滴杯”

这关只能选源赖光作战，并且要装备“白蛇之首饰”。开始时必须先打倒一只骸人冲破结界才能继续前进。走到一个有很

多木栏的房间时，那里会有新敌人——冰阵式五只，对方不会移动，但擅于使用冻结攻击，所以要利用木栏做掩护，破坏后立即冲上前收拾它们。

到一个有很多柱子的长形房间时，会发现两边不断有火弹射出，其实只要破坏入口那边的两尊石像就能使其停止，不过留意隔一会儿那些石像会再现，故还是尽快通过比较好。到下个房间别忘记去取东面的灵符"夜鸟(壹之式)"。

最后需要消灭大量石鬼解开封印

当走到猪头房间取得白珠后会有事件发生，会发现退路的门被封印了，必须利用二段跳跃到空中再作冲刺通过二楼的门，而大家在离开取白珠的房间前别忘了取那里的宝珠。

不断利用空中冲刺返回有很多柱子的长形房间，在回到南面时留意攻略地图，会看见有"玉滴杯"的咒具，当玩家到该房间时天花板会压下来，只要用重攻击就能破坏，然后回到多柱房间，利用楼梯上较高位置作二段跳便可冲刺到藏有"玉滴杯"的房间取宝物。

沿路回到起点前的房间，那里的地板会塌下，跟着需要像"魂缚之石牢"那关对付数之不尽的石鬼，直至通往起点房间的封印解除，便可回起点过关。

红莲之都

地图

a)仙露(生命力回复)
b)九曜石(巫力回复)
c)朱雀天草(巫力维持)
d)龙眼岩(状态回复)
e)耐性珠
f)敏捷珠
g)知力珠
h)言灵

地脉加护：赖光(3)、公时(5)、纲(2)、贞光(2)、季武(4)、晴明(10)

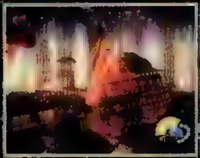
敌人：白银人、苍月傀儡、炎轮傀儡、蛊毒、封炎僧正

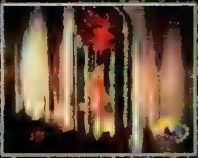
推荐角色：安倍晴明／卜部季武

推荐灵符：六合

推荐咒具：鬼食之铃

自动锁定机能：关


不断按Y键还可使晴明腾空而起


按Y键抓着半空中的敌人

将火怨岩扔向楔子

地上的障碍物可用巫术来破坏

这关以空中战为主，所以必须使用具有高速空中移动能力的角色，而笔者会推荐使用晴明，另外也要装备"鬼食之铃"来防止不良状态。此关要对付四个在半空中以顺时针移动的楔子，最大难题是这些楔子并不能由角色直接破坏，而是要靠将其他妖鬼打向它来撞毁，因此选择具有抓住敌人再摔投能力的晴明最理想。

首先玩家可以冲刺接近有敌人的地区，然后按Y键来捕捉炎轮傀儡或火怨岩，大家要记着按Y键除了能抓住敌人，还能使晴明持续往上升，不过记着捕捉到敌人后要等楔子接近再投出，尤其是后者的爆发效果相当强。

当玩家破坏了两个楔子后，就会有大量的蛊毒出现，它们目的自然是妨碍玩家破坏余下的两个楔子，当然玩家也可以利用它们来破坏楔子，而此关最大难题就是回复巫力，如果巫力耗尽也未能破坏所有楔子就会接近绝望的，所以记得在抓住敌人时还要吸收巫力，当破坏四个楔子后便过关。

备注：以晴明过关可获得晴明武器"双龙扇"

奈落之渊

地图

a)仙露(生命力回复)
b)九曜石(巫力回复)
c)白金爪(攻击力增加)
d)甲骸(防御力增加)
e)耐性珠
f)体力珠
g)知力珠
h)敏捷珠
i)修罗命
j)言灵
k)朱雀天草(巫力维持)

地脉加护：赖光(4)、公时(1)、纲(1)、贞光(3)、季武(2)、晴明(3)

敌人：鬼火、朱骸

推荐角色：源赖光

推荐灵符：苍龙

推荐咒具：白蛇之首饰

自动锁定机能：关

初期要将接踵而来的朱骸打入水中

将沿路所有的灯笼破坏

小艇上的灯会吸引半身飘过去

鬼火虽然没有杀伤力，但会吸引半身的注意力

玩家先赶到深殿前把大量的朱骸收拾掉

不时要留意半身去了哪里

当半身到达深殿时自己也去会合

这关只能使用源赖光，因为他要取回自己的半个身体。这关最大难题就是那个半身，他会自行飘浮并且向着最接近自己的灯光飘去并停在那里，所以玩家就要尽量清除那些障碍。

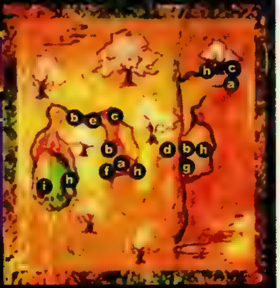
在开始后那半身会飘到起点东面的灯笼处，这时玩家可以不理他，而是北上去对付向半身走过去的朱骸，它们体力极高，但只要用重攻击将它们打进水中就会即死，而它们死后能使角色回复巫力。在此还要一提，平常角色由于有巫力所以才能在水上行走，如没有就会沉进水中即死。

当清除了首批朱骸后，便可继续北上，沿途要把所有灯笼及小艇破坏，不过大家要小心在对付小艇的时候会遇到一些黑气，被缠上就会迅速消耗巫力。而中段的小路中有内藏修罗命的敌人，当玩家走到东北面的大殿时，那里会有大量朱骸等候，收拾至只剩下一只时便返回，因为它们会无限出现。

玩家返回起点破坏半身盯着的灯笼便掩护他前进，要留意只要发动攻击也可能伤害半身，在前进途中会不断有鬼火出现吸引半身的注意力，这时就要用苍龙巫术攻击鬼火，又或是在半身未接近前以跳起重攻击将鬼火击破，成功令半身到达东北的深殿后，角色也还要走到那里才算过关。

备注：以赖光过关可获得赖光武器"神雉之剑"

樱花舞参道



地图

a)仙露(生命力回复)
b)九曜石(巫力回复)
c)朱雀天草(巫力维持)
d)甲骸(防御力增加)
e)敏捷珠
f)体力珠
g)知力珠
h)言灵
i)月石之刃

地脉加护：赖光(2)、公时(1)、纲(1)、贞光(4)、季武(6)、晴明(5)

敌人：骸羽、骸人、剑术朱月童子

推荐角色：安陪晴明

推荐灵符：六合／胡蝶

推荐咒具：瑞光之玉带

自动锁定机能：关

在起点的长屋中藏有咒具"月石之刃"

骸人和骸羽对晴明来说比较难对付

与朱月童子战斗前先到下层寻宝

按Y键抓住朱月童子扔向地上最有效

这关会限制使用晴明出战，推荐的咒具是"瑞光之玉带"，而灵符就以六合最佳。开始后往南面走进建筑物内，能找到咒具"月石之刃"。接着便沿路前进，这里会遇到大量的骸羽和骸人，对晴明来说它们是比较耐打的角色，不妨在取得维持巫力的"朱雀天草"后，不断用B→B→X的大巫术COMBO对付它们。

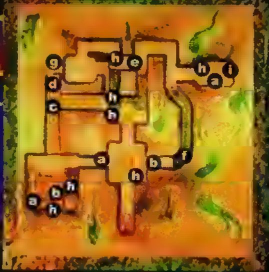
接下来走到地图中部的洞中，在那里会有数只骸羽等候，要小心它们会向玩家射出具有青炎效果的弹，如果没有装备防御该不良状态的咒具会较麻烦。

当晴明走到地图东面的建筑物时，就会遇上首领角色剑术朱月童子，对方会飞过来挥剑攻击，如果一心收集所有道具，首先可以不理会对方，

以跳起攻击砍破木板台到下层寻找言灵及知力珠，另外也可前往东北面寻找最后一个言灵。

至于对付朱月童子的方法很简单，就是当它在面前时，立即冲刺上前，然后按X键抓住对方，然后将它摔向地面，这样就能给予其很大的伤害。若它在远处则用大巫术来攻击。

幽明之深殿



地图

a)仙露(生命力回复)
b)九曜石(巫力回复)
c)龙眼岩(巫力回复)
d)筋力珠
e)耐性珠
f)敏捷珠
g)知力珠
h)言灵
i)凤凰(贰之式)

地脉加护：赖光(3)、公时(2)、纲(1)、贞光(4)、季武(3)、晴明(3)
敌人：阴之妖、阳之妖、萤火蜘蛛、不知火
推荐角色：源赖光
推荐灵符：苍龙／夜鸟
推荐咒具：鬼食之铃
自动锁定机能：关

在怨念壁中间有隐藏通道

左路破坏七根柱子掉到下层

到巨大房间内需要以二段跳加冲刺来破坏阳之妖的墙壁

注意阴阳二妖都是无敌的

这关也会限制只能使用源赖光作战，开始后走到第一个大房间会有事件，房间两边分别有阴阳二妖，这时打它们不会有反应，必须从它们的背后攻击才能生效。继续前进会发现两边通道都有画满符咒的怨念壁，接近时会被怨念缠上令巫力锐减，必须砍破中间的隐藏通道前进。

接着有左右两边通道，笔者提议先走左边，在西北面房间会看见七根柱子，玩家必须快速地全数破坏，否则被砍的柱子会再生，当全砍破后所站的地板会下陷，若不及时跳起坠下时会受伤，而那里有隐藏房间可取得知力珠。

右边通道中段必须跳上二楼避开怨念壁

最后跳上中央的魔方阵过关

玩家沿路继续前进，这时会有新敌人不知火出现，它们会寄生在小屏风下不断发动攻击，只有冲刺接近再攻击才行。而在西面通道转向北的不知火身后有知力珠。跟着会到达一个大房间，必须上楼梯来到房间的东北面，但楼梯上也有不知火，注意楼梯会随角色的攻击而遭破坏，故需要利用二段跳跃后冲刺前往东北高层的通道，砍破墙壁解放阳之妖。

要注意阴阳二妖在此关是打不死的，而它却会追逐着玩家，所以就要快速朝东北面的通道前进。在途中的大房间内可取得灵符“凤凰(贰之式)”。至于在前进的通道中会发现排列着怨念壁，这时你必须以二段跳跃到二楼通道后再前进，这样便可安全到达阴之妖背后解放它。完成解放后走到房间中央的魔方阵便过关。

骸之槛

地图

a)仙露(生命力回复)
b)九曜石(巫力回复)
c)白金爪(攻击力增加)
d)甲骸(防御力增加)
e)筋力珠
f)耐性珠
g)体力珠
h)知力珠

地脉加护：赖光(4)、公时(2)、纲(5)、贞光(2)、季武(0)、晴明(2)
敌人：骸人、平将门
推荐角色：源赖光／渡边纲
推荐灵符：夜鸟
推荐咒具：灵言之扇子
自动锁定机能：开

沿途不时遇到向你偷袭的平将门

与平将门之战要横向冲刺避开雷击

接近时立即挥刀砍下

最后在通道尽头连砍平将门过关

这关开始前最好先开启自动锁定机能，因为最后对付首领平将门有此需要。为了预防对方的巫术攻击，因此装备“灵言之扇子”会比较稳妥。这关的构造其实与“魂缚之石牢”相同，但道具的分布则不一样。

开始后便沿路前进，不久就会看见平将门，对方会放出雷球攻击，当玩家接近平将门并攻击后，对方就会闪身不见。如此多次追赶平将门，到中部南面的房间内有大量的骸人，该房间也藏有大量的宝珠。

多次追击平将门后，便可以破坏通往西北面通道的封印门到圆柱房间，在那里需要和平将门做最后战斗，对方会边逃跑边向玩家放出雷击，如果没有自动锁定目标就会很难抓到其位置。平将门不怕巫术攻击，所以只有近身战斗，玩家可以横向冲刺避开雷击，然后再直冲刺接近，最后作垂直砍击给予它伤害。

当平将门体力耗尽时，它会逃到北面的隐藏通道深处，己方此时就要追进去，而对方会不断放出雷击，玩家要避开后接近对方，之后便不断按重攻击把它收拾掉。

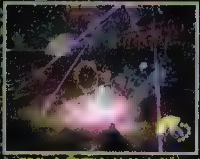
备注：以公时过关可获得“妖哮之獅牯”

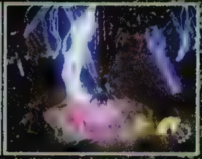
妖树之塔

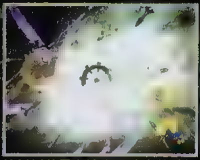
地图

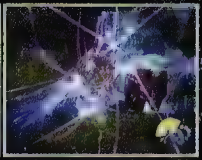
a)仙露(生命力回复)
b)九曜石(巫力回复)
c)白金爪(攻击力增加)
d)甲骸(防御力增加)
e)耐性珠
f)体力珠
g)筋力珠
h)敏捷珠
i)言灵

地脉加护：赖光(3)、公时(4)、纲(9)、贞光(7)、季武(6)、晴明(1)
敌人：剑术朱月童子
推荐角色：坂田公时／卜部季武
推荐灵符：胡蝶
推荐咒具：黄金之虫珠
自动锁定机能：关


初期集中搜寻各处的宝物


首先要观察妖树


等妖树的雷电消失后冲上前破坏


最后到大妖树那里破坏建筑物

这关目的是解救被困的渡边纲，而推荐的角色是有高度跳跃力的卜部季武。由于敌人朱月童子的延点是胡蝶，所以必须为他装备该种灵符。

此关其实不需要打倒敌人，目的是破坏在湖上的所有妖树，然后再破坏西北面山顶的大妖树救人。如果想一次集齐所有宝物，开始后便活用季武的跳跃来前往藏有宝珠及言灵的地点，其中大妖树前的两个言灵只要破坏大桥后就会一次得手。

至于重点的妖树，玩家必须小心它们会反复产生巨大的雷电，被轰中的话会立即失去数格生命力，因此必须在树的外围等候，待雷电消失后立即冲刺过去用重攻击破坏。又或者攻击妖树附近的火怨岩，让它们撞向妖树爆炸。当湖上所有的妖树被清理干净后，便跳到西北的大妖树上，经多次重攻击破坏至一定程度便可过关。

备注：使用卜部季武过关可获美束一季武(贰之式)

冰佛参道

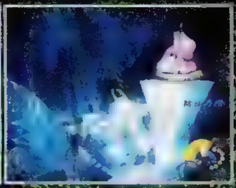
地图

a)仙露(生命力回复)
b)九曜石(巫力回复)
c)白金爪(攻击力增加)
d)甲骸(防御力增加)
e)筋力珠
f)体力珠
g)知力珠
h)敏捷珠
i)修罗命
j)言灵
k)胡蝶(参之式)

地脉加护：赖光(4)、公时(0)、纲(3)、贞光(7)、季武(1)、晴明(2)

敌人：骸人、骸羽、护神僧正、冰守蛇
推荐角色：渡边纲／源赖光
推荐灵符：苍龙
推荐咒具：鬼食之铃／破冷之打乐
自动锁定机能：关

以空中冲刺避免被强风吹到山路之外


消灭四个护神僧可令风雪停止

中段高层有持修罗命的敌人

对付冰守蛇要集中攻击其头部

这关最好使用行动力较高的渡边纲，并为他装备防御赤炎的“鬼食之铃”。此关的难题是有大风雪，往往会将角色吹到山路之外摔死。沿途大家会发现有一些坐在冰柱上的护神僧，游戏地图上也有显示位置，全部共有四个，当他们全数消灭后风雪才会停止。

当玩家走到地图中部时，记得利用二段跳跃加冲刺来到上层，在那里有持修罗命的妖鬼及言灵。接下来走到地图东南部，便需要和首领冰守蛇战斗。BOSS会向玩家射冰弹，首先要集中精神去消灭其左右两边的护神僧，这样就能不受风雪影响。另外在冰守蛇下方的木台下有“胡蝶(参之式)，当然也不能错过。至于对付冰守蛇的方法其实是冲到其头部前不断用重攻击，仗着体力的优势可轻松取胜。

百鬼讨伐

前面介绍过游戏中可随时玩挑战自我的“百鬼讨伐之地”，其实部分关卡完成，可获得额外的咒具作奖赏，对于主故事过关有很大帮助，因此各位不妨努力挑战。

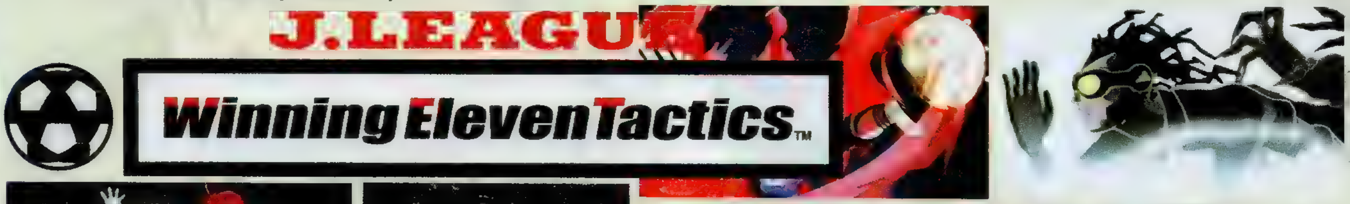
名称	过关条件	推荐角色	取得物品
九十九鸟居	3分钟内破坏99个鸟居	赖光、贞光	光阴之红
妖涌涌	打倒100只以上的妖鬼回到起点	赖光、纲、公时	没有
涌津壁	限制时间内破坏40个以上从池中冒出的墙壁	公时、纲	没有
神水鸟居	3分钟内完全通过30个鸟居	季武	天之华
桥合战	不让樱花树被破坏而消灭所有妖鬼	赖光	反魂镜
御灵取	三分钟内回收7000以上的祸魂	贞光	没有
草打	破坏五成以上的草地	晴明	八眼宝轮
白银逃散	3分30秒内消灭全部十只白银人	贞光	冻牙
舟打	投掷石鬼击沉船只浸死二十只以上的妖鬼	公时、晴明	风华之车
笼殿上	逃避敌人攻击1分30秒	赖光	灵骨封
射返台	将妖鬼的攻击作三十次反击守护白虎像	季武	没有
异世送	将十五只以上的妖鬼投向异界之门	公时、晴明	焰鬼之斧
箱当	根据提示破坏相同的箱子，有三次机会	赖光	流星天命轮
朱返	2分30秒内前往最深处的鸟居并返回起点	赖光	没有
朱箱之深殿	2分钟以内破坏三十个红色箱	赖光	装束-季武(参之式)
阴妖送	运三十只以上的妖鬼往异界之门	赖光	般若虫
千鬼讨伐	消灭一千只以上的骸鬼	赖光、贞光	星切之剑
名月	消灭酒吞童子	赖光	以赖光过关可得装束-赖光(参之式)，装备般若虫过关可得装束-纲(参之式)

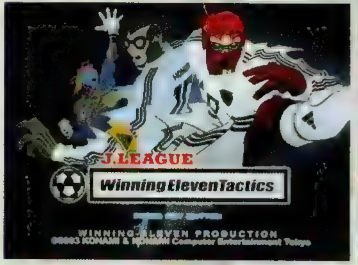
咒具一览表

名称	价值	效果	能力修正
白蛇の首饰	4600	防御赤炎效果	物理防御+1 状态异常耐性+15
斑の数珠	12800	巫力消耗量减半	没有
仙珠の腕轮	9400	使物理攻击力上升	物理攻击+20，巫术攻击-5
招魂の像	32000	取得经验值增加1.5倍	没有
瑞光の玉帯	3400	物理与巫术防御力增加1.2倍	物理防御+20 巫术防御+20
鬼神の针	5670	攻击力增加1.5倍令敌人不能防御，但自身防御力减半并不能用巫术	物理攻击+50、 物理防御-50、 巫术防御-50
反魂镜	4400	以三分之一的生命力使物理与巫术两方的攻击力与防御力增加1.5倍	没有
玉滴杯	1220	令妖鬼产生的祸魂增加1.5倍	没有
鬼食いの铃	9850	防御状态变化，但会令生命力回复减慢	生命力回复速度-25
诛鬼の经文	5200	直接攻击的伤害以灵格X0.03+1倍提升(例如灵格20就有1.6倍)	没有
百舌羽	1320	装备者跳跃能力上升	没有
流玉の履	2250	可在水上步行，但在水上跳跃力会下降	没有
妖呼の独钴	780	重攻击令妖鬼不会被轰走	物理攻击+5 生命力回复速度+5
鬼角の宝印	91200	小攻击也能破坏大如鸟居的建筑物	没有
黄金の虫珠	5300	物理防御力上升，但巫术防御力下降	物理防御+35 巫术防御-10
灵言の扇子	6250	巫术防御力上升，但物理防御力下降	物理防御-10、 巫术防御+35
黄泉津栉	1780	防止封印的状态	没有
巫息节	8800	巫术攻击力增加1.2倍	物理攻击-5、 巫术攻击+20
绿青の迎钟	2100	巫力回复量增加1.2倍	巫术回复补正+50
破冷の打乐	3820	防御冻结效果	状态异常耐性+20
紫怨の独乐	70	具有一击必杀的效果，但用时自己也受不起敌人一击	没有
虫忌みの香	3200	对土蜘蛛的物理及巫术攻击力增加1.3倍	没有
光阴の红	3800	对白银人的物理及巫术攻击力增加1.3倍	没有
月石の刃	6690	对九尾狐的物理及巫术攻击力增加1.3倍	没有
般若虫	20	装备后生命力与灵格变成1，也不可用巫术	没有
风华の车	2380	小攻击能将妖鬼被轰走	第一后跳跃力+5
水阴の独乐	1500	生命力回复速度飞跃上升	生命回复速度+50
千里の矢	7780	锁定目标的距离增加1.3倍	没有
灵骨封	5200	以一半的巫术便可发动攻击	没有
魂食い墨	8200	以最大巫力的八分之一换取三倍攻击力	没有

（待续）

© 1996 JFA© 2002 JFA.MAX J.LEAGUE OFFICIALLY LICENSED PRODUCTS the use of real player names and likenesses is anthoriesd by FIFPro and its member associations. © 2003 KONAMI & Konami Computer Entertainment Tokyo Illustration by IPPEI GYOBU



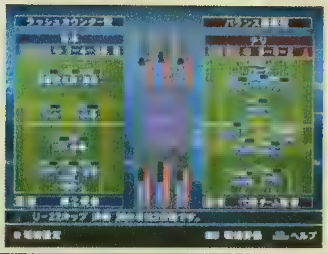


挂着《WINNING ELEVEN》品牌的球会经营类游戏《J.LEAGUE WINNING ELEVEN TACTICS》，本期的攻略在不知不觉中已到了最终回，在这里要同大家分享一下笔者的战术心得、第5年的攻略，以及主要球会和球员译名。

●KONAMI●12月11日●SLG●1至2人玩●DVD-ROM
●记忆容量490KB以上●6980日元

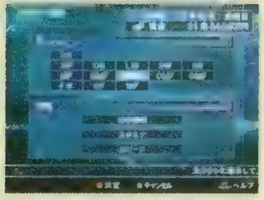
攻略最终回　战术心得＆夺取U-22世界杯！

【战术心得】



上期已经刊登出了战术画面全指令及能力的汉译表格，现在列出笔者的排阵心得。此外需要注意的是该游戏较为富于变化，并不仅仅是依照一个定式就可以玩好的，玩家也可自行去摸索。

●3-5-2 B是最佳阵形？



经笔者详细观察多场比赛，发现“落低线传中→顶头球或抽射打门”是最容易入球的方法，而3-5-2 B阵形正适合对应这种打法，利用两边SMF下低线传球，再由OMF及CF上前攻门。而3-5-2 B的防守力也比较稳健，有两个DMF和3个CB负责防守。不过两个SMF必须要有高速度、带球能力和一定的长传能力，而且PLAY STYLE要擅长“带球下低线（ドリブル突破サイド）”，而这个战术的缺点是SMF的体力会消耗得很快，在后半场时需要换入后备球员，因此队中最好维持有4名这类突破型SMF，方便后半场替换球员。

●根据对手实力设定球队指示

玩家需要懂得看画面上方的“攻守能力比较图”，图中的蓝色棒代表己方球队能力，红色棒代表对方球队能力，L＝左边、C＝中央、R＝右边，上方的那一排棒代表己方球队的攻击力及对方球队的防守力，下方那一排棒代表己方球队的防守力及对方球队的攻击力，要注意根据对方实力去设定“球队指示（チーム指示）”。如果对手攻击力强，建议将攻守レベル设为防守的、バックライン值调低些、カウンター和ゾーンプレス值调至8以上，如此便可形成稳守突击的效果；如果对手整体实力较弱，建议将攻守レベル设为攻击的，カウンター和ゾーンプレス值调至6，使球队可以较为平衡地去压制住对手。

●设定个人指示

个人指示在比赛中十分重要，玩过“《WE》系列”的玩家应该懂得怎样设定“攻击意识”及“守备意识”，将前线球员设为进攻，后防球员设为后退。“PLAY STYLE（プレイスタイル）”就是给球员的指示，以下列出一览表。“KEYMAN（キープレイヤー）”是球队的核心球员，需设定传球给KEYMAN的集中程度，应选择有高连携及在队有显著作用的球员为KEYMAN。在“KICKER（キッカー）”设定中，S＝近距离罚球，黄色L＝远距离罚球，蓝色L＝左边角球，R＝右边角球，PK＝十二码射手。“队长（キャプテン）”会影响各球员的积极性和连携成长速度，应选择有高连携及有司令塔或パサー能力的球员为队长。

PLAY STYLE一览：

PLAY STYLE指令	说明	所属位置
なし	没有	－
GK飞び出し	守门员出击	GK
マンマーク	指定盯紧1名球员	CB、LSB、RSB、DMF、CMF
カバーリング	区域防守	CB、LIB、SW、LSB、RSB、DMF、CMF
ハードタックル	强行拦截	CB、SW
クリア	大脚解围	CB、SW、LSB、RSB
オーバーラップ	插上助攻	CB、LIB、LSB、RSB、DMF、CMF
ロングフィード	长传给前线球员	CB、CMF
ディフェンス	专注防守	LSB、RSB、DMF、CMF、SMF
运动量	在中场激烈走动	DMF、CMF、OMF
パス出し	直线传球	DMF、CMF、OMF、CF
ミドルシュート	积极远射	DMF、CMF、OMF、CF
ポジションチェンジ	指定1名球员换位	DMF、CMF、OMF、CF、LWF、RWF
クロス	传高球越过敌后防	CMF、SMF、OMF、LWF、RWF
ドリブル突破中央	向中央带球突破	CMF、SMF、OMF、LWF、RWF
ドリブル突破サイド	向边线带球突破	CMF、SMF、OMF、LWF、RWF
飞び出し	走到无人拦截的地方	CMF、SMF、OMF、CF、LWF、RWF
ポストプレイ	交叉式中锋打法	CF
ヘディンク	集中使用头球攻门	CF
シュート	集中使用抽射攻门	CF
チェイシング	压逼持球的后卫	CF、LWF、RWF

J.LEAGUE WINNING ELEVEN TACTICS
Text:风之使者 Design: Kennie

【第5~6年 带领U-22日本队夺冠！】

如果前两年带领国家队表现良好，今年便可继续担任国家队教练。第5年的焦点是U-22 CUP（U-22カップ），第6年是国际SPORT大会（国际スポーツ大会），这两项都是国家队的赛事，记得曾在第1、2年举行过这两项赛事，但当时玩家尚未上任国家队教练，所以没有机会出赛，如今必定要把握机会，夺取最后两项杯赛冠军！

留意，从第5年开始就会有很多退休球员“复活”，变回18、19岁的年青球员重返球坛，应该及早购入强力的复活球员；如果玩家已拥有上期刊登出来的最强球探，便有可能找到一些转会费高达30多亿的超级球员！

对于每年都举行的J LEAGUE联赛、YAMAZAKI NABISCO杯不再多说了，直接跳到6月，本月是中将举行U-22 CUP，玩家要带领22岁或以下的日本球员参赛，以下是笔者推荐的最佳阵容，对弱队时采取进攻，对强队则采用稳守突击，连胜3场便可登上冠军宝座。

第6年，国际SPORT大会的比赛形式与世界杯差不多，先进行分组联赛，再进身淘汰赛决胜负，在此祝各位旗开得胜！

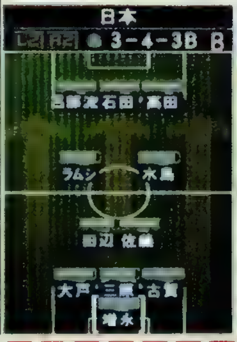
U-22日本队最佳阵容：

位置	球员
GK	增永 重光
GK	和田 通
GK	樱井 通
CB	三原 浅已
CB	大户 俊二
CB	古贺 宣幸
CB	南 佑树
CB	栗原 智
CB	川口 大典
DMF	田边 勇次
DMF	佐藤 征一
DMF	杉山 浩太
DMF	村田 纪雄
SMF	渡边 圭二
SMF	板元 正治
OMF	水岛 忠士
OMF	伊藤 真哉
OMF	ラムシ 勇利
CF	高田 典弘
CF	石田 龙次
CF	三浦 知良
CF	吕部流 マイヤー
CF	大森 敦司

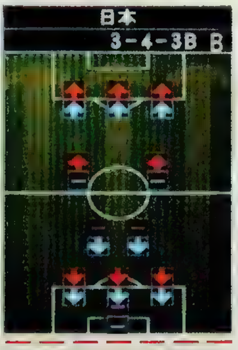
个人PLAY STYLE：

球员	PLAY STYLE
增永 重光	なし
大户 俊二	ハードタックル
三原 浅已	ハードタックル
古贺 宣幸	ハードタックル
田边 勇次	ディフェンス
佐藤 征一	运动量
ラムシ 勇利	パス出し
水岛 忠士	ドリブル突破中央
石田 龙次	ポストプレイ
吕部流 マイヤー	飞び出し
高田 典弘	飞び出し

正选阵容：3-4-3 B



攻守意识设定：



球员译名和主要球会

阿森纳（ノースロンドン）

日文名	中文译名
シーマン	西曼
キャンベル	坎贝尔
アシュレイ・コール	阿什利・科尔
エタメ	劳伦
ピレス	皮雷斯
ビエイラ	维埃拉
リュンベリ	永贝里
アンリ	亨利
ベルカンプ	博格坎普
ヌワンコ・カヌ	卡努
ウィルトール	维尔托德

利物浦（マージーサイトレ ド）

日文名	中文译名
デュデク	杜德克
ヒッピア	海皮亚
リーセ	里瑟
ジェラード	杰拉德
ヘスキー	赫斯基
オーウェン	欧文
キューウエル	科维尔
デンポ	迪乌夫

曼联（トラ・ドフリ・クス）

日文名	中文译名
バルテズ	巴特兹
ファーディナンド	里奥・费迪兰德
シルベストル	西尔维斯特
ガリー・ネビル	加里・内维尔
ギルス	吉格斯
バット	哈特
ロイ・キーン	罗伊・基恩
スールシャール	索尔斯克亚
スコールズ	斯科尔斯
ファン・ミステルローム	范・尼斯特尔鲁伊
フォーチュン	福琼

巴黎圣日尔曼（ノルマンディ）

日文名	中文译名
ポチェッティーノ	波切蒂诺
ロナウジーニョ	小罗纳尔多
オグベチェ	奥科查
カルデッティ	卡尔德蒂

AC米兰（ロンバルディア）

日文名	中文译名
マルディーニ	马尔蒂尼
ネスタ	内斯塔
ルイ・コスタ	鲁伊・科斯塔
セーノルク	西多夫
リバウド	里瓦尔多
シェフチェンコ	舍甫琴科
フィリポ・インザーギ	F.英扎吉
トマソン	托马森

拜仁慕尼黑（レコルトマイスター）

日文名	中文译名
カルム	简尼
リザラズ	利扎拉祖
サニョル	萨缪埃尔
ゼ・ロベルト	泽・罗伯托
イルマース	耶里梅斯
ニコ・コナッチ	尼科・科瓦奇
ハーグリーブス	哈格里夫斯
エウベル	埃尔博
ピサロ	皮萨罗
サンタクルス	圣克鲁兹

罗马（ルバキョ・ティ）

日文名	中文译名
サムエル	萨默埃尔
カフー	卡福
エメルソン	埃默森
トマージ	托马西
トッティ	托蒂
モンテーラ	蒙特拉

拉齐奥（アキロッティ）

日文名	中文译名
ミナイロビッチ	米哈依洛维奇
テナン・スタンクビッチ	斯坦科维奇
シメオネ	西蒙尼
フィオーレ	费奥雷
クラウディオ・ロペス	C・洛佩斯

巴塞罗纳（カタルーニャ）

日文名	中文译名
ファンク・デ・ムール	弗兰克・德・波尔
シャビ	沙维
メンディエタ	门迭塔
オーヘムナルス	奥维马斯
リケルメ	里克尔梅
クライバード	克鲁伊维特
サビオラ	萨维奥拉
ルイス・エンリケ	路易斯・恩里克

皇家马德里（シャマルティン）

日文名	中文译名
カシジャス	卡西利亚斯
エルグラ	埃尔格拉
ロベルト・カルロス	罗伯特・卡洛斯
ジダン	齐达内
フィーゴ	菲戈
ラウール	劳尔
グティ	古蒂
モリエンテス	莫里恩特斯
ロナウド	罗纳尔多
ベッカム	贝克汉姆

国际米兰（ロンゴバルディ）

日文名	中文译名
トルド	托尔多
F・カンナバーロ	F・卡纳瓦罗
サネッティ	萨内蒂
セルジオ・コンセイソン	S.孔塞桑
レコバ	雷科巴
ピエリ	维埃里
アルメイダ	阿尔梅达
オカン	奥坎
バティストゥータ	巴蒂斯图塔
クレスポ	克雷斯波

尤文图斯（ピエモンテ）

日文名	中文译名
ブッフオン	布冯
チュトル	图多尔
モンテーロ	蒙特罗
テュラム	图拉姆
ザンブロッタ	赞布罗塔
ダーリット	戴维斯
ネトレト	内德维德
デル・ピエーロ	德尔・皮耶罗
ディ・バイオ	迪・瓦约
トレセゲ	特雷泽盖
サラス	萨拉斯

多特蒙德（ヴェストファーレン）

日文名	中文译名
ジジ	迪迪
ケイク	凯尔
リッケン	林克
ロシツリー	罗西基
ケマー	科勒尔
アモローゾ	阿莫鲁索

●●大攻略●●

GRAN TURISMO 4 THE REAL DRIVING SIMULATOR "Prologue"

金杯攻略四

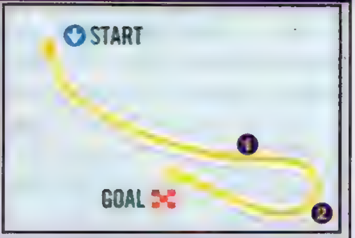
© Sony Computer Entertainment Inc. All manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved.

GRAN TURISMO 4 "Prologue" 注意点

由紫级开始将会变得异常困难，因为赛道上将会有对手车出现，玩家本身都会在非常不利的条件下开始进入比赛，包括有对手车，对方会比玩家更早出发，有些开始时便有10秒差距。其次在比赛中玩家的车绝不可用车头部分碰到对手(如果超越对手的车就可以用自车的车尾来挡着对手的前进路线)，自然玩家车身也不可完全超出跑道外，这点必须注意。

26. 初次参加正式赛车前 1

金杯时间：0:16.400
银杯时间：0:17.000
铜杯时间：–:––.–––
使用车辆：LANCER Evolution V GSR'90
推荐视点：高视点
赛道分析：此课程目标是超越前方的对手，由于双方用车相同，所以胜负取决于那个口袋状"发夹弯"。

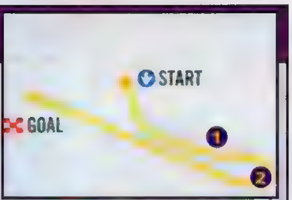


1)开始时全速紧追着对方，当看见对手刹车时自己也要立即按刹车键，并且立即将车身驶向内线而行，如此就能够超越对手。这时玩家仍然要继续按刹车，直至驶到三分之一的弯位时再放开，让车身以余速滑行。

2)当车子驶到接近弯角的一半位置时，再全力按油门，然后便可以直趋终点。

27. 初次参加正式赛车前 2

金杯时间：0:23.400
银杯时间：0:24.000
铜杯时间：–:––.–––
使用车辆：SYLINE GT-R Vspec II(R32)'
推荐视点：高视点
赛道分析：这节课程与前一课所走的路线完全相同，不过已换了车种，另一大问题就是本次对手在"发夹弯"处会抢内线行驶，如何处理好这个环节便是胜负关键。



1)开始时一样以全速行驶，而对手走内线时玩家却要选取走外线，当看见对方刹车时自己也猛按刹车，然后开始往内线行驶。这时要留对手车会稍微放开刹车，而玩家则要按久一点，直至车速降至55km/h左右再放开。

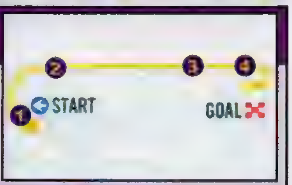
2)跟着对手车会离开弯位的内线，而玩家的车就要间歇性地按油门抢入到内线去，之后开始按着油门不放全力加速转过余下的弯道，不妨利用车尾稍碰对手以此来加快修正自车的方向，然后奔向直路到达终点。

28. 初次参加正式赛车前 3

金杯时间：0:51.800
银杯时间：0:52.300
铜杯时间：–:––.–––
使用车辆：RX-8 Type S
推荐视点：主观视点
赛道分析：这节课程与第16课的"超高速刹车与转弯"行走的路线相同，问题是自己所驾驶的车马力较大，而且要比对手更早到达终点，利用对手挡风及由直路入急弯是关键。

1)开始时是右转的大弧弯位，玩家可以全力按着油门加速，不妨照着对手车所行驶的路线前进，在到达弯位斑马线时再靠向内线。

2)到了大直路之后，就要完全与对手车呈垂车线，这样就可靠对手减低自车的风阻，这样加速就会显得更快，进一步逼近对手。



●SCE●RAC●12月4日发售●1人玩●215元●记忆容量150kb●DVD-ROM
●DUAL SHOCK2/GT FORCE PRO/GT FORCE/8M●http://www.playstation.jp/scej/title/ps2_top.html

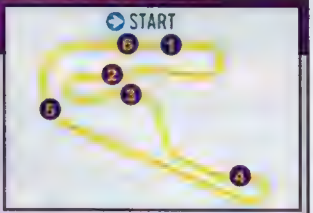
GRAN TURISMO 4 PROLOGUE
Text:电玩太郎 Design:MW

3）当玩家追到对手时，就要从它的右边超前，然后靠到对手车的正前方去。

4）当自车驶到赛道路面较深色部分时就要开始按刹车，在到入弯位时继续按并开始向右侧转入弯。直至车速降至60km/h左右再踩油门，这样就有足够的时间通过接下来的弯角到终点。

29.正式赛车 1

全杯时间：1:21.000
银杯时间：2:00.000
铜杯时间：—:——.———
使用车辆：Fairlady Z Roadster
推荐视点：高视点
赛道分析：到了正式比赛，最大难关就是对手车早玩家10秒起行，而这个赛道内也有不少急弯，所以如何在过弯后早些再加速就重要了。还有超越对手后还需保持始终领先于对手的位置上。



1）开始后不久就是第一个右转发夹弯，由于本身车速相当高，所以必须提早按刹车，直至驶到内侧的斑马线再放开。之后间歇性地按油门保持60km/h车速靠着内线前进，至弯道的一半处再全力加速。

2）之后的行驶路线选取最短的直线，当车驶到右侧内线的斑马线时，就要按着刹车驶向接下来的左转急弯，当车速降至68km/h时便放开，然后间歇性地按油门令车速保持55km/h左右，直至驶过三分之二的弯位后再全力加速。

3）通过短直路后，便到一个右转弯，于接近左边沙地时，就要在准备入弯前放开油门，然后按一会儿刹车令车速减至95km/h，到内侧斑马线时又间歇性地按油门，直到离开该斑马线再全力加速。

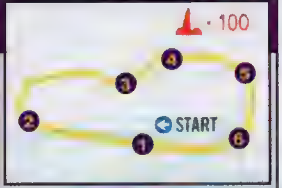
4）之后一直靠左侧的内线行驶，接着到那个口袋状急弯，本次要早在接近左边有黄色路障前就已按刹车，直至驶到急弯内侧三分之一处时再放手。然后间歇地按油门令车速保持在50km/h，到驶过内侧斑马线时就全力踩油门。

5）经过大直路后是左转大弧弯，当车驶过左边树影时就要放油门并按刹车，待车速降至105km/h左右才放手，然后又再踩油门全速行驶。

6）顺利的话可于完成第一圈时超越对手，接下来就要保持领先对手约10秒的优势，同样地要小心第一个急弯的刹车时间，否则不少心驶出跑道的话就功亏一篑。

29a.休息时间 4

全杯时间：0:41.000
银杯时间：0:45.000
铜杯时间：—:——.———
使用车辆：Cappuccino
推荐视点：主观视点
赛道分析：本次又再玩撞雪糕筒，该赛道也是大家非常熟悉的，不过要创造出好的时机就要善于掌握入弯放开油门的时间，而此关以主观视点行驶较佳。



1）开始时的起步已经是非常关键的了，维持在5000至6000转开行，可在4秒内进入二档。

2）全力踩油门前进时，最后使车身稍微向左靠，在接近入弯的时候按一下刹车，之后间歇性地按油门令车保持在行车线上行驶，当车驶过弯位一半时，便再全力加速。

3）全速行驶至地图上方的凹字弯的斑马线时，就要再按一会刹车再放开，之后以余速滑行一会儿再全力踩油门。

4）到达右转的出直路的弯位时，要在内线的斑马线稍微收一下油门以便修正车身后再加速。

5）接下来驶到地图右边的大弧弯，在驶到三分之一弯位时要稍微收油门后再踩油门，要小心速度过快或过慢都会错过雪糕筒。

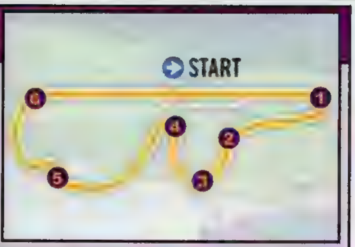
6）最后驶到了三分之二的弯位处又要稍微放开油门保持在行车线上，最后再全速冲向终点。

GRAN TURISMO 4 "Prologue"

金杯攻略五

30）正式赛车 2

金杯时间：1:38.000
银杯时间：3:20.000
铜杯时间：-:--.---
使用车辆：CELICA SS-II Turing Car (ZZT231)' 03
推荐视点：高视点
赛道分析：再次在富士SPEEDWAY作战，本次难点是对手比你早10秒起动，而玩家驾驶的车转向也并非特别出色，因此提早刹车收油门才是重点，另外对多个发夹弯的处理也是很关键，有时别说要追上对手，可能过弯时还会驶出跑道外而告失败。



1）开始时已经是油门全开，因此当车接近第一个发夹弯时便要提早按刹车，令车速由225km/h减至90km/h以下。之后间歇性地踩油门门使车速稳定在80km/h左右。当驶过第一个弯位后就可以全力踩油门通过第二个弯角。

2）通过一段不急的道路后，会看到区段显示时间，在接近路面较深色区域时又要刹车，直至车速下降至二档时，靠到左侧内线去，直至驶出弯角后才再踩油门，注意接下来是个右转弯，其实玩家是可驶上斑马线内侧的泥地，借此加快修正车身。

3）接下来的右转大弧弯，可以跟随路面上的深色线道走，但要注意在驶至内侧有斑马线的路段时要稍微放开油门，否则车身可能会外抛而无法控制其在赛道上。

4）跟着是个左转急弯，在此玩家也要提早按刹车，令车速在驶到内线上时减至75km/h左右，驶到弯位一半后才再踩油门，否则离开时会驶出外线而失手。

5）过了第二区段时间是可全速开行的路段，之后会到达整条赛道最困难的地区，当车驶到路面阴暗位时便要开始按刹车，令车速降至二档的90km/h，通过右侧内线的斑马线。之后稍微踩油门后又放开，并稍按刹车令车速降至70km/h以下，顺利的话这时已可贴近对手，必须小心别撞到对方而失去资格。

6）到最后的右转弧形弯可以全速开行，由于对手会靠向外线，因此你便可由内线慢慢抢前超越，同样地领先后要保持十秒钟时间才算成功。

31）正式赛车 3

金杯时间：2:40.000
银杯时间：3:40.000
铜杯时间：-:--.---
使用车辆：Spoon S2000 Race Car' 00
推荐视点：主观点
赛道分析：本次比赛回到纽约，而这次比赛也是众多课程里最困难的，因为玩家要在这条多直角弯的赛道追上早十秒起动的敌车，而对手所驾驶的车也与你的相同。所以胜负关键在于直角弯的处理，可偏偏此车的操作相当麻烦，有时候三个圈跑完了也还未能追上对方。

1）开始后尽量选取最短的直线行车路线，由于此车转向不灵，所以第一个左转直角弯早在到达大厦阴影前就要开始按刹车。直至驶到直角弯位内侧再放开，然后间歇性按油门维持车速在68km/h，当接近第二个直角弯时才全开油门，就可顺利通过。

2）接下来是长长的直路，同样地到达右转直角弯时，有必要提早按刹车，因为出口比较狭窄，直至要驶进内线时才再踩油门。

3）跟着是左转直角弯，要在驶出大厦阴影时便开始按刹车。由于接着的路很宽，当通过内侧弯位时已可再踩油门。

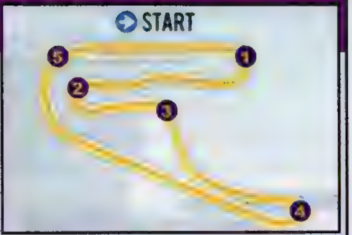
4）然后车身靠向左边前往下个右转直角弯，由于出口的路面相当宽阔，所以本次驶出大厦阴影后只需稍按刹车已足可让你通过，并于到达内线时再踩油门。

5）经过一段直路后是左→左→右→左的四连续直角弯，第一个弯在车身驶入大厦阴影时便按刹车，然后在内角间歇性地踩油门维持车速，到第二个直角弯时再放开油门，之后第三个弯也以间歇性地按油门维持车速。至于第四个弯由于有一点儿距离，所以先按油门，把车保持在中线位置，到接近内角时再间歇性地踩油门通过。

6）接着是大直路，其末段是个先右后左的回旋弯，当车驶到左边50m路牌时就要按刹车，等车到达右侧内线时再踩油门。然后根据你的判断间歇性地踩油门令车身维持在90km/h的速度。当车驶到最后的右转弯位时要稍微放开油门，待通过后再全力踩油门。

32）正式赛车 4

金杯时间：第1名
银杯时间：第2名
铜杯时间：第3名
使用车辆：Vitz 1,5RS' 00
推荐视点：高视点
赛道分析：此赛道虽然也是从后面追对手，但本次目标由一辆变三辆，它们虽然并不是抛离己车太远，但问题是赛程只有一圈，而奖杯是根据玩家的名次来决定的，因此要把握每个超前的机会。



1）开始后全速行驶，在接近内线看到斑马线时需要按刹车，当车驶到弯位三分之一处时可放开，让车自然滑行一会儿后再按油门，这样便可逼近第三位的车。

2）接着玩家要尽早抢占到第三位车的右手边，当驶过外侧第二段斑马线时要按刹车，令车速减至65km/h，在通过弯位一半时再踩油门，就能够从第二位车的内侧冲出，要避免行驶时车头碰到对方而失去资格。

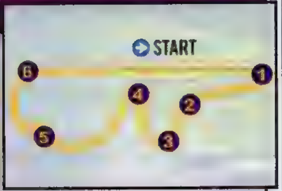
3）终于前面只剩下一名对手，在接下来的右转弯只要稍放油门后再按住，便足以擦过两边的斑马线前进。

4）跟着是该赛道中的第二个发夹弯，当区段时间消失后不久就要按刹车，在车靠向内线后才放开。当车行驶至弯道的一半位置时便再按油门。

5）接着的大直路由于双方速度都不快，所以不用靠让对手挡风的技俩。而赛道最后的弧弯是决胜之时，在入弯的途中要稍按一会儿刹车，之后便间歇性地按油门保持车速在107km/h左右，并切入对手的左边，由外线超前胜出。

33）正式赛车 5

金杯时间：第1名
银杯时间：第2名
铜杯时间：第3名
使用车辆：XANAVI NISMO GT-R(JGTC#23)' 00
推荐视点：高视点
赛道分析：此赛事同样是在富士SPEEDWAY进行，这次玩家所驾驶的车转向及加速都相当不错，由于速度较高的关系，相对地按刹车的时间也要多一点。另一重点是尽量在直路上超越对手，进入弯位后很容易因产生碰撞而失败。



1）开赛后是大直路，行驶时稍微往左靠向边线，留意右下的指针表，当显示要减速至二档时，便要猛按刹车，并快速往弯位的内线驶去，这时车速已减至100km/h左右，便可再一口气踩油门，应该能在第二个弯位超越第四位的车。

2）然后以最短直线前进，当指针表显示要降至二档时，便又要按刹车靠向内线，待驶出弯位时再全力踩油门，这时就算开到泥地路上也无妨，总之要保持直线行驶，因为泥地容易打滑。

3）接下来是右转大弧弯，与课程30一样，于驶过内侧斑马线时要稍微放开油门再踩油门，以免车身向外抛而驶出跑道。

4）跟着会到达左转急弯，在这里同样要在指针表提示时按刹车减速，并且尽量靠向内线，之后连打油门维持车速，直到驶出弯位时再全速前进超越第二位的车。

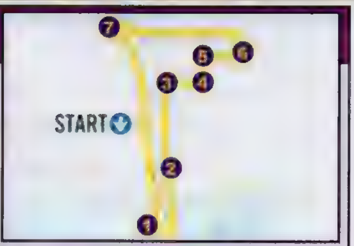
5）经过一段很长的大弧弯后，是此赛道的最大难关，玩家需要提早便按刹车，并且把车驶向内线。在到斑马线时可以放开刹车并间歇性地按油门，然后于下个左转弯再按一下刹车，然后再全力加速。

6）之后是通往直路的最后右转大弧弯，在这里需要利用对手为自己挡风，如此就能快速逼近并超越它。

© Sony Computer Entertainment Inc. All manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved.

34. 正式赛车 6

金杯时间：第1名
银杯时间：第2名
铜杯时间：第3名
使用车辆：CUSCO SUBARU ADVAN IMPREZA(JGTC#77)'03
推荐视点：高视点
赛道分析：再一次于多直角弯的纽约赛道上进行比赛，取得金杯的条件是成功超越在自己前面的多个对手取得第一名，所以重点是控制过直角弯的速度，以及在什么时候超车，最好以赛道上的大厦阴影作为何时按刹车的指标。



1）比赛开始后全速而行，当到达第一个左转直角弯时，要在车驶到大厦阴影的斑马线上时开始按刹车，并且由左二行车线开始往左转，在擦过内侧斑马线后才放开，之后间歇性地按油门保持车速在60km/h左右，至开始进入第二个左转直角弯时再全力踩油门，便可靠着内侧斑马线前进。

2）之后的长直路全力加速，最理想是在通过绿白相间的围栏前超越第三位的对手。

3）继续全速而行，当到达第三个直角弯时，要于接近绿色50m的指示牌前按刹车，并开始拐弯驶入，当未到内侧斑马线时便放开（车速大约降至85km/h），并改为踩油门通过。

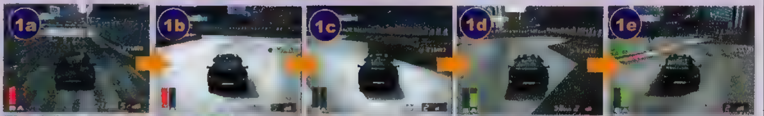
4）至于第四个直角弯需在驶出大厦阴影后立即按刹车，由于出口比较宽阔，所以在接近内侧斑马线时已经可以再踩油门加速，并利用内侧斑马线所产生的回旋力保持稳定性。

5）紧接着是第五个直角弯，本次要在快驶出大厦阴影时按刹车，但只需要半秒左右，然后立即加速，便可以110km/h以上的速度通过。

6）第六个弯角由于已追上第二位的对手，所以在不能碰撞对方的情形下，需要选择右二的行车线入弯。并于在刚驶到大厦阴影时便按刹车，然后随即以间歇性地踩油门通过。之后继续以间歇性地按油门，使车速维持在90km/h左右，以此来通过接下来的连续直角弯。

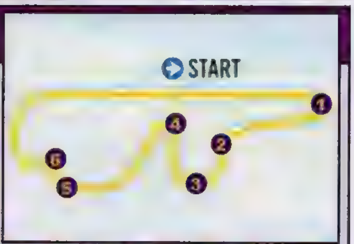
7）接下来是大直路，然后驶到那个回旋弯，要于接近右转的内线前便按刹车，并以直线切向弧位内线，在接近左转的内线时间歇性地踩油门保持车速在95至100km/h左右。到最后右转驶出直路的弯位时便全力加油。

8）这时应该已经追到第一位对手，跟在对方车尾部减低自己的风阻，到接近对手车的位置再一举超前冲回终点。



35. 正式赛车 7

金杯时间：第1名
银杯时间：第2名
铜杯时间：第3名
使用车辆：McLaren F1 GTR FINA(Long Version)'97
推荐视点：高视点
赛道分析：这个课程的难度在于玩家的稳定性，因为整个赛事需要跑长达10个圈，并且由第六位开始，加上第一位的车距离自己相当远，所以必须在每一圈都要有稳定的发挥，然后逐步拉进与对手之间的距离。由于赛程长达10个圈，故此笔者只会说明一个圈的弯位处理，而遇上敌车时，最好还是留在非急弯时再超越。



1）起点大直路之后是第一个右转急弯，于右下方显示要减速时便按刹车，并跟随路面的车痕入弯，当车已降至二档时便间歇性地按油门，使车速维持在100km/h左右通过第一个弯，越过后可全力加速通过第二个弯角。

2）到第二个接近直角的急弯，同样地当画面右下提示要降档至二档时便按刹车，并开始往内侧驶去，于接近内斑马线时便要再踩油门，虽然往后驶到外侧的泥地也行，不过还是尽量留在柏油路上比较稳当。

3）跟着车会随即驶到右转的大弧弯，玩家必须在接近内侧斑马线前稍放油门及间歇性地踩油门，便可保持在200至205km/h的速度通过。

4）接着又是一个左转急弯，要在驶到路面有车痕的地方开始按刹车，并以直线朝着前方内侧斑马线驶去，当车速降至90km/h时放开刹车，并间歇性踩油门维持在80km/h车速拐过去，到通过弯位一半后再踩油门。

5）接下是此赛道最困难的复合急弯，由于本身车辆马力大很多，所以早在相距弯位一定的距离时就要开始刹车，不过并不需要把车速降至二档，在驶到接近内侧斑马线前已可放开刹

车。然后间歇性地踩油门保持车速在 115km/h 左右通过。

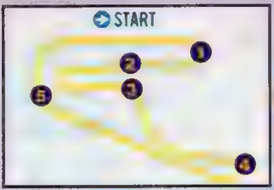
6）接着驶向下个的左转急弯前的一段路又要再按刹车，这次的车速必须维持在 80km/h 左右，当车驶过弯道一半时再全力加速，至于最后右转大弧弯只需全力踩油门便已经足够了。

36.省油计时赛

金杯时间：1:30.500
银杯时间：1:40.000
铜杯时间：1:50.000
使用车辆：PRIUS G Touring Selection' 03
推荐视点：高视点
赛道分析：这个课程与之前最大不同的地方，是除了要在限制时间内完成一圈，还要计算玩家的耗油量（一圈内不能多于 200cc），即使速度快但耗油过多同样不合格。至于如何算是省油的走法，其指标就是尽量保持在一档行驶，并多利用余速来滑行。如果用方向盘的话会比较容易，因为可以踩半油门行车。

1）开始后加速至80km/h左右便放开油门驶入第一个右转急弯，然后以余速及间歇性地踩油门来维持车速通过。

2）接下来的直路要将车速提升至110km/h左右，然后便间歇行地按油门保持速度，直至驶到左转急弯才按刹车，使车速降至 60km/h 通过。



3）通过弯位后要加速至85km/h左右，之后收油门以余速通过右转弯内侧，通过时才稍微按油门令车速提升至 100km/h。

4）到了下个弯位需要间歇性地按刹车，令车速降至 60km/h 左右驶入，中途则减至 55km/h，到驶出弯道时再全力加速至 100km/h，然后又间歇性地踩油门保持 115km/h 的速度。

5）于最后的右转大弧弯需要放开油门，以 105km/h 的速度滑行，最后以间歇性地踩油门维持至 95km/h 的速度冲过终点。

36a.休息时间 5

1）开始时是 S 字弯，起步后却要变成间歇性地踩油门维持车速在 35km/h 左右。

2）通过 S 字弯后是一段较容易应付的弯道，可加速至 40km/h。但接下来的第一个难题是连续窄直角路（不可称之为弯），由于两边雪糕筒相距太狭窄，因此车速要减至 15km/h 以下，以间歇性地踩油门来调整通过。

3）通过直角弯后的大弧弯可以加速至 50km/h 以上，不过接下来是第二个难题。首先玩家要驶到尽头并且按刹车使车完全静止，接着按△入后档开倒车，注意倒车时如车身不够直很容易碰到任何一边的雪糕筒。当退到看见左边出口时便再踩油门前进。

4）到最后的90度弯角前，在稍微刹车后再踩油门，可以以 40km/h 的速度通过。至于到终点后必须使车身九成以上在方格内才有效。

金杯时间：0:40.000
银杯时间：0:50.000
铜杯时间：-:--.---
使用车辆：S2000' 03
推荐视点：高视点
赛道分析：与过去四个休息时间最大的分别是本次玩家并非驾驶车辆撞倒那些雪糕筒，相反根据要雪糕筒构成的路线行车行驶，并且不能碰到其中的任何一个。当中最困难的地点分别是极窄的连续直角路和需要向后行车的路段，特别是后者如不用高视点则很难处理。

GRAN TURISMO 4 "Prologue"

注意

由于本游戏最后的五个课程只是挑战各条赛道的最佳时间，纯粹是看玩家对赛道的了解程度。而笔者还发现该过程其实与之前的各课程攻略有重复之嫌，所以有关的攻略不会刊登出来，各位只要参照之前两期的相同赛道的攻略收油门、刹车及减速，相信也能够完成的。事实上本游戏也没有什么所谓的捷径，大家必须经过反复挑战，从各个弯位细心斟酌修正自己的操作方法，才能够创造出满意的成绩。（完）

全新U.S.N.篇关攻略指引!
原版O.C.U.篇全隐藏要素公开!

FRONT MISSION 1st
フロントミッション ザ・ファースト

© 1995,1996,1997,2003 SQUARE ENIX CO.LTD. All Rights Reserved

Square于1995年在超任推出的经典战略游戏《Front Mission》(前线任务)，经过重新制作推出PS版，名为《Front Mission 1st》(FM1st)。PS版完全移植了超任版的内容，画面强化了不少，还新增了"U.S.N.方面"的故事模式。这里我们将一举公开原版O.C.U.篇的隐藏要素，并且加上U.S.N.篇以及O.C.U.篇的完全攻略!

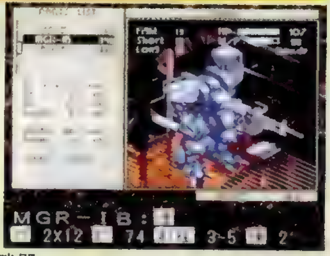
温故知新，游戏系统说明

游戏流程

游戏以一个个Mission的形式进行，每个Mission都会先交代剧情，再进行机体Setup，然后进入战斗，战胜后进入下一个Mission。

游戏流程：
交代剧情 → 机体 Setup → 战斗

机体 SETUP



机体(Wanzer)分为本体(Body)、左右腕（Arm）和脚部（Leg）4部份，玩家可自由装备各种部件在机体上。左右腕可装备手持武器（Grip Weapon)、盾（Shield）和肩武器(Shoulder Weapon)；本体上可装备背包（Backpack)，背包是放置后备弹药的工具。此外，会有一些本身内藏武器的腕，那些腕不可再装备其他手持武器。

战斗中，本体被破坏便会当作整部机体损毁；腕被击破的话，装备在腕上的武器、盾、肩武器一律不可使用；要是脚部被击破，机体的移动力会变成1。

驾驶员SKILL

驾驶员设有Fight、Short、Long、Agility4项能力，透过使用不同攻击可提升相关能力的经验值，例如使用手持枪械会增加Short经验值，当Short能力升级，便会增加手持枪械攻击的攻击力和命中率。特定角色的能力升至一定LV，会随之而增加"技能"。以下列出四项能力与相关技能说明。

Fight：影响格斗武器的攻击力和命中率。
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]

Short：影响近距离射击武器的攻击力和命中率。
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]

Long：影响远距离射击武器（肩武器）的攻击力和命中率
- [illegible]

Agility：影响回避及防御的成功率

原版O.C.U.篇全隐藏要素公开!

O.C.U.篇是超任原版的模式，主人翁是Roid，模式中共有30个Mission，当中有4件隐藏武器、Parts及6个隐藏角色，以下公开它们的取得方法。

隐藏武器及PARTS取得方法

◆[illegible]（近射击武器）
Mission [illegible]

◆[illegible]（右腕）
Mission 22，[illegible]

◆[illegible]（格斗武器）
Mission [illegible]

[illegible]
◆[illegible]（左腕）和[illegible]（脚部）
Mission 27，[illegible]

隐藏角色取得方法

◆[illegible]
Mission [illegible]

◆[illegible]
Mission [illegible]

◆[illegible]
Mission [illegible]

◆[illegible]
Mission [illegible]

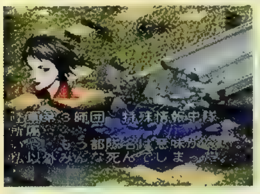
◆[illegible]
Mission 16之后，前往フォートモーナス的斗技场击倒他。

● SQUARE ENIX ● 2003年10月23日 ● SLG ● 1人玩 ● CD-ROM
● 1格PS记忆卡 ● 3800日元 ● http://www.square-enix.co.jp/fm/

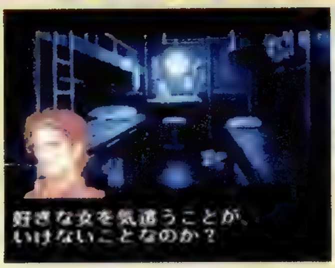
FRONT MISSION First
Text：风之使者 Design：Kennie

新剧本！ U.S.N.篇 MISSION 攻略

以U.S.N.角度进行的故事模式，当中的主人翁Kevin和大量角色都是原版从未登场过的全新角色！U.S.N.篇共有23个Mission，平均难度比O.C.U.篇为高，战斗时应尽量击破敌机各部份，借此赚取更多经验值。



Kevin年约23岁，原本是U.S.N.军特务部队“Black Hound”的小队长，但因为一次任务失败，导致被部队流放。Kevin被送到Huffman岛，在这个与O.C.U.情势紧张的小岛上，Kevin再次坐上Wandrung Panzer（统称Wanzer的机械人）作战！



MISSION1～15 攻略重点

由于U.S.N.篇的登场角色较少，所以全部角色都要育成，平均地增强我军战力。

【MISSION 1】

第3回合时会变成夜视模式，只有邻接的敌人才会向你发动攻击，同时敌人的攻击命中率会下降。消灭初期敌人之后，会Proto（プロト）类型的敌机出现，注意它们都装有长射程武器MGR–IB，持续至5回合仍未击倒的话，Maria（マリア）的部队便会回来将它们消灭。

【MISSION 2】

出击前记得要将机体的Body和Leg换为Garbo（ガルボ），还要装备上MGR–IB。Mission 2当中，有多台拥有远距离攻击且威力大的炮台。了解各炮台的射程，再小心地移动，注意不要将太多机体移到炮台射程范围内，应以接近攻击破坏它们。

【MISSION 3】

Kevin或间谍死亡都会导致Game Over。Thunders（サンダース）和Matthew（マシュー）会在第3回合出现，3人都不要进入敌军的射程范围内，给间谍逃走便可。间谍成功逃走并全灭敌人后，O.C.U.军的Roid（ロイド）登场，尽量要避免高级的战斗。

【MISSION 4】

被实验机到达地图右下方便会Game Over。实验机拥有1击破坏1个Parts的可怕攻击力，应使用远距离武器对付它，以免受到反击。注意，将实验机Body以外的Parts完全击破并过关，可取得更多报酬，因此务必狙击腕和脚。

【MISSION 5】

How（ハル）装备了Riff（リフ），他的Backpack可修复其他机体的Parts。邻接输入机体指令时按×键，可方便地补给弹药。在Mission 5，击破地图左方的Radar Dome（レーダードーム），再歼灭全部敌人便过关。

【MISSION 6】

在Peseta（ペセタ）前线基地有出售Garol（ガロール）的Leg，装备了Garol便可在沙漠自由移动。第5回合时，Sam Launcher（サムランチャー）会开始移动，Sam Launcher会从地图上的车轨逃走，被Sam Launcher逃走会减少报酬，因此需要预先去截击它们。

【MISSION 7】

全灭敌军便可过关，留意在第5和第7回合时，分别有3部Attacker的敌增援出现，增援将会在地图上方出现，所以玩家的部队不要移到太低的地方。成功在10回合内全灭敌军，可获得额外报酬。

【MISSION 8】

若Mission 5成功在10回合内破坏Radar Dome（レーダードーム），现在Mission 8的初期敌军便会减少3部Attacker。地图中央有两条桥，建议将兵力集中在其中一条桥。让地狱之壁上前作肉盾，Kevin等人留在后方支援。

【MISSION 9】

在Mission 8和9，Kevin或Grieg（グリーグ）死亡都会Game Over。注意地狱之壁战斗时，Kevin等人并不会获得经验值，所以要使用Kevin等人击破敌机。Mission 9当中有很多Missiler，建议用Chaff提升回避率，使用Smoke降低敌人的命中率。

【MISSION 10】

出击前，先去购入高性能的Zeareid（ゼアレイド）Parts，但Body的出力低是其缺点，所以要装备新的Backpack弥补不足。战斗部份，在增援出现之后，应率先击倒两部Missiler。由于敌人数量少，而且攻击力低，相信玩家们都可以轻松过关。

【MISSION 11】

Freedom（フリーダム）有出售Acid Bomb，这道具可以使得敌人的防御力减半，活用在HP和防御力高的敌人身上，事半功倍。在Mission 11，优先消灭附近的敌人。对付Commander时，使用远距离武器狙击它的右腕，失去了右腕的Commander便没有威胁。

【MISSION 12】

Mission 12的地图有很多高低差，建议装备普通类型的Leg。注意Jena（ジーナ）死亡会立即Game Over，必须派全军赶去支援她。要使用Flash停止敌人移动，确保Jena安全后，再将敌机逐一击破。

【MISSION 13】

在出击之前，先返回Freedom（フリーダム）整理Jena的装备，其他机体也要换上新的Body、Backpack和Computer。战斗时需要注意Defense Canon，它拥有长达10格的射程范围。应使用Acid Bomb来对付敌人。

【MISSION 14】

建议特别为1、2部机体装上高防御力的Parts，在战斗中作为肉盾，塞住桥头阻止敌机入侵。担当远距离攻击的机体要装备上Riff（リフ），不停在后方发炮攻击。对付高HP的Attacker，使用Acid Bomb便可轻松击破。

【MISSION 15】

建议Body装备Indias，腕和脚部装备Novareid。这个MISSION中，两辆补给车被破坏就会Game Over，应使用Flash和Acid Bomb去消灭敌人。第3回合，出现敌增援部队，优先破坏装备了Donkey的敌机右腕。

U.S.N.篇后半详尽爆机攻略！

FRONT MISSION 1st
フロントミッション ザ・ファースト

© 1995,1996,1997,2003 SQUARE ENIX CO.LTD. All Rights Reserved

前面重温过游戏系统、公开O.C.U.篇隐藏要素以及带大家快速攻略了15个Mission，接着会送上Mission 16至爆机详尽攻略，并传授大家育成强力角色及战斗的心得！

[MISSION 16]

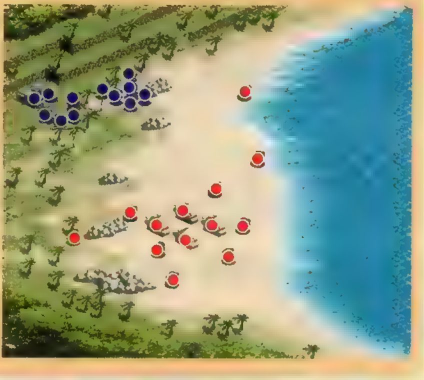
胜利条件：敌军全灭

败北条件：Kevin机或补给车队被消灭

敌军资料：共13个敌人

TYPE 65 × 4、ARPEGGIO × 2、NOVARAID × 2、WILD GOAT × 1、SAM Luncher × 4

攻略心得：



若在Mission 15时经已换上了INDOS的Body，腕和足已换上NOVARAID，现在便不需要花钱购买新装备。留意敌机TYPE 65备有履带足部，而且单发子弹的攻击力高，应该针对一部机开火，将他们逐一击破才是有效的战术。

[MISSION 17]

胜利条件：敌军全灭

败北条件：Kevin机被消灭

敌军资料：共10个敌人

ARPEGGIO × 2、MEARAID × 2、PRISOMER × 2、M.B.T. × 4

攻略心得：

虽然Defense Base有不少新Parts和新武器出售，不过即使沿用本身的装备，对付敌人都已经足够，玩家也可随时返回Fort Monus的斗技场储钱。战斗时，会发现Ghetta加入了队伍，这关敌人总数只有10个，我方可派出7部机，难度并不高。一开始立即消灭4部M.B.T.，用远距离攻击可轻松解决他们，余下的敌人都是不堪一击。

[MISSION 18]

胜利条件：敌军全灭

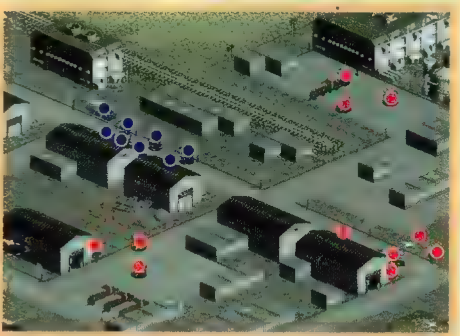
败北条件：Kevin机被消灭

敌军资料：共10个敌人

PRISOMER × 2、ARPEGGIO × 4、WILD GOAT × 3、SEAKING × 1

攻略心得：

来到Beltchka可添置一些新装备，特别是要为新成员Ghetta购买装备，他属于格斗型驾驶员，实际战斗力很弱，命中率低、攻击力低，为他装上高HP的Parts，作为战场上的肉盾是他的惟一用途。这里出售的装备当中，笔者建议大家换上BLIZZAIA的Body和PROZION的脚部，DONKEY DX也是非常实用的远程武器，射程4～8，攻击力3 × 25，缺点是只有两发子弹。战斗部分，要注意HP高达580的SEAKING，不过它只有Body一部分，集中用远程武器攻击便可解决它。



[MISSION 19]

胜利条件：敌军全灭

败北条件：Kevin机被消灭

敌军资料：共10个敌人

CICADA II × 4、LIGHT TANK × 4、OUTPOST × 2

攻略心得：

Mission 18之后，Kevin部队会暂时解散了（部分成员仍被困在牢狱内），因此战斗时只可以派出Kevin、Halle和Ghetta 3部机。在Fort Monus有一件攻击力4 × 19的近距离武器出售，这件武器对近距离战有很大帮助。虽然仅有3机应战10个敌人，不过只要Kevin装备充足，独力对抗这关的乌合之众绝对不是问题。

[MISSION 20]

胜利条件：敌军全灭

败北条件：Kevin机被消灭

敌军资料：共14个敌人

BLIZZAIA × 9、ZEROA × 5

攻略心得：

Kevin成功救出其他同伴，7人部队再次复活了！Kevin部队逃亡到Soleit，在这里的商店，推荐购买攻击力3 × 33的远程武器。Mission 20的敌人突然变得非常强劲，攻击力十分高，而且数量有14部之多，出击前最好添置防御力高的Parts，战斗时尽量集中攻击Body，不要因为贪图一点点经验值而导致Game Over啊！

[MISSION 21]

胜利条件：敌军全灭

败北条件：Kevin 机被消灭、被敌人入侵村庄

敌军资料：

共 10 个敌人 BLIZZAIA × 8、AAH34c × 2

攻略心得：

Kevin 部队来到铁道的终点站 Aborder，这里也是拥有最后一间商店的地方，出售的装备都是最强（及最昂贵）的，大家可以尽情购买装备。笔者建议 Body 选用 PHANTOM，腕使用 VALIANT，脚部就使用 ELDOS，这样的机体便可集 HP 和机动力于一身。资金不足的话，可回到各地的斗技场赚钱。与 Aborder 酒吧的人及商店老板 “Talk” 之后，便会自动发生 Maria 出现的事件，Maria 跟 Kevin 到海边吐出心底话，经过长时间的对话后便进入战斗。敌人以高机动性的 BLIZZAIA 为主力，一旦被敌机进入村庄范围就会 Game Over，所以重点是要防止敌人入侵村庄，派机体分头截击左下和右方的敌人，每次攻击都瞄准敌机的 Body 开火便可轻松过关。

[MISSION 22]

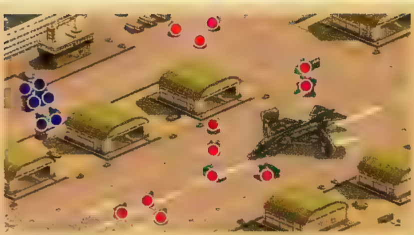
胜利条件：敌军全灭

败北条件：Kevin 机被消灭

敌军资料：

共 10 个敌人 PHANTOM × 8、SUPPLY CAR × 2、GIGAS × 2

攻略心得：



完成 Mission 21 后，随即会进入 Mission 22，连 SAVE 的机会都没有，玩家只好利用中断 SAVE 来储存进度吧！敌部队当中，最惹人注目的必定是两部 GIGAS，他们的射程长达 6～9，但弱点是只有 Body 一部分，对付这类大型机体，最佳方法就是集中使用远程攻击，避免受反击的伤害。

[MISSION 23]

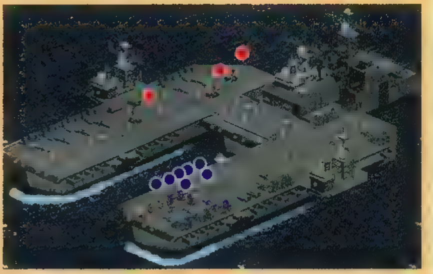
胜利条件：敌军全灭

败北条件：Kevin 机被消灭

敌军资料：共 3 个敌人

TYPE 11DS × 3

攻略心得：



通过 Mission 22 后，不用急于前往下一个目的地，应先返回 Aborder Save 及整理装备，Mission 23 已经是最后一关，玩家用不着留钱，利用手上所有资金买齐最好的装备吧！一切准备妥当，离开 Aborder，经 Fort Monus 前往海中心的战舰进行最终决战。最终决战只有 3 部敌机，敌机外表上看似十分强劲，但实际战斗力却跟一般杂卒相差无几，它们只有 1～1 格射程的近距离武器，我们利用远程武器攻击，或针对 Body 开火都可以轻轻松松干掉它们，没想过最终 BOSS 竟这么容易对付……

育成角色及战斗心得

想战斗打得轻松一点，就要学会如何育成角色，成功育成出强力角色，战斗自然事半功倍。首先要认识驾驶员的类型，并针对性训练他擅长的能力，例如 Kevin 擅长近距离攻击，就要专心练 Short；Wong 擅长远距离攻击，则需要专心练 Long。以下列出各人擅长的能力。当驾驶员的能力达到一定水平，便可以学习技能，建议近距离驾驶员顺序学习 Duel → Switch → Speed，有了 “Duel” 就可以集中攻击其中一个部位，应该用 Duel 率先破坏敌人两腕，废掉武功的敌机不能作出任何攻击，待击破全部敌人的两腕后，才慢慢将 Body 破坏，这种战术既有效，又可以赚取较多经验值。而 Wong 会学到 “Guide” 技能，同样利用这招去破坏敌人两腕便可。当 4 位近距离驾驶员都学会了 “Duel”，代表战局已掌握在玩家手中，爆机只是时间的问题。Halle 基本上不会参与战斗，修理是她惟一的工作。最不中用家伙是 Ghette，因为格斗在 U.S.N. 篇发挥不到任何作用，U.S.N. 篇的商店没有出售强力格斗装备。

育成出强劲角色，战斗便可迎刃而解

各人擅长能力

驾驶员	擅长	评价
Kevin	近距离	超强驾驶员！
Sanders	近距离	超强驾驶员！
Matthew	近距离	超强驾驶员！
Halle	—	不会用来战斗
Wong	远距离	实 用 的 后 援
Gina	近距离	超强驾驶员！
Ghette	格斗	7 人之中最差

U.S.N.篇商店资料

空母サンタバーバラ Parts 名称	Body	Arm	Legs
PABOTTE	340	160	260
GALVO	400	200	280
ニルバーナ机关 Parts 名称	Body	Arm	Legs
GALVO	400	200	280
HUSKY MK.III	400	200	280
GIZEH	400	200	280
VAPOR	450	220	300
TEMPEST	450	220	300
PHEASANT	500	250	330
フォートモーナス Parts 名称	Body	Arm	Legs
GALVO	400	200	280
HUSKY MK.III	400	200	280
GIZEH	400	200	280
VAPOR	450	220	300
ヘセタ前线基地 Parts 名称	Body	Arm	Legs
VAPOR	450	220	300
TEMPEST	450	220	300
GALVO SV	460	250	320
PABOTTE II	460	250	320
フリーダム前线キャンプ Parts 名称	Body	Arm	Legs
HUSKY MK.IV	480	260	340
GEIN	540	280	380
GALVO MRX	540	280	380
GROPPE	600	300	400
CRABESANT	600	300	400
GENEM	600	300	400
MOTH VR.5	660	320	420
CRABESANT II	680	340	440
フリーダム Parts 名称	Body	Arm	Legs
GENEM	600	300	400
MOTH VR.5	660	320	420
CRABESANT II	680	340	440
BIZANT	680	360	4400
RCUS	700	350	450
STORK	700	350	450
AVENIR	700	350	450
ZEARAID	800	380	480
グレイロック Parts 名称	Body	Arm	Legs
CRABESANT II	680	340	440
BIZANT	680	360	4400
RCUS	700	350	450S
TORK	700	350	450
AVENIR	700	350	450
ZEARAID	800	380	480
ランデブーポイント Parts 名称	Body	Arm	Legs
NOVARAID	1200	580	700
S-ORCUS	1200	580	680
INDOS	1360	640	740
ARPEGGIO	1400	700	800
TYPE 65	1400	700	800
ヘセタ迎击ポイント Parts 名称	Body	Arm	Legs
ARPEGGIO	1400	700	800
TYPE 65	1400	700	800
WILD GORT	1400	700	820
PRISOMEA	1500	690	840
ZINC	1500	700	860
TYPE 67	1580	750	880
ベルチカ Parts 名称	Body	Arm	Legs
PRISOMEA	1500	690	840
ZINC	1500	700	860
TYPE 67	1580	750	880
RATMOUNT	1580	750	880
BLIZZAIR	1640	800	900
PROZION	1640	800	900
ソレイト Parts 名称	Body	Arm	Legs
TYPE 103	1880	900	1140
PEGASE	1880	900	1140
TYPE 150	1940	960	1220
ZELIA	1960	980	1240
TNPAH	2000	1000	1600
DASLER II	—	1000	—
アボルデ Parts 名称	Body	Arm	Legs
TYPE 105	2100	1100	1300
VALS	2100	1100	1300
KOPORA	2200	1180	1400
ELDOS	2280	1200	1500
VALIANT	2280	1200	1500
PHANTOM	2500	1200	1980

FRONT MISSION 1st

フロントミッション ザ・ファースト

文：老七

© 1995,1996,1997,2003 SQUARE ENIX CO.LTD. All Rights Reserved

O.C.U.篇全剧情攻略

基础知识

游戏中角色的强弱取决于机甲装备和驾驶员自身素质，只有两边的能力都高才能发挥威力。驾驶员的能力分为5项：格斗（Fight）、近距离攻击（Short）、远距离攻击（Long）、防御（Agility，原意敏捷，这里按照效果翻译为防御）和特技（Skill）。每升1级能力会增加少许，前4项的累计最高经验值分别为9999。驾驶员的Lv等级就是依据这4项经验值的总和换算出来的。

格斗、近攻和远攻的经验值通过攻击敌人获得，哪种进攻用得多得到的经验值就多。给对方伤害越大经验值越多，破坏敌机部件还会多加，但攻击miss的话几乎得不到经验值。防御经验值只有在战斗中采取防御的时候才能得到，并且增加量和受到的损伤大小没有关系。因此在游戏前期敌人还不是特别强时需要刻意加强化防御值，每一关中一个角色每次防御获得的经验值是一定的，至于是多少取决于他在本关开始前防御经验值的多少。举例来说，同样是第10关，防御值5000的角色每次防御获得的经验值就要比防御值2000的角色多很多。如果每关能够做到增加1倍左右的话短期内达到9999也不是太难。防御经验值每提高100就能减轻1点伤害，但这是在进行防御的前提下，就是说我方进攻后敌人反击时防御值一点用处也没有。进攻经验值的增加可以提高攻击力和命中率，达到一定程度后还可以获得特技。

角色的特技共有7种，分别是First（格斗类，可发动先制攻击）、Double（格斗类，可发动两次攻击，但双手都要装备格斗武器）、Stun（格斗类，能让敌人陷入昏迷行动不能）、Duel（近攻类，可瞄准敌人某一部位攻击）、Speed（近攻类，可增加攻击次数，特技等级越高次数越多）、Switch（近攻类，可发动两次攻击，但双手都要装备近攻武器）、Guide（远攻类，可瞄准敌人某一部位攻击）。角色经验值达到一定程度就能习得特技，每种特技都有4个等级，等级的提升是随机的。

机甲的组装是"《前线任务》系列"的一大特色。选择身体部件时远攻型队员应搭配出力高的，因为远攻武器都比较重。格斗和近攻型应该挑选HP多的。胳膊对于进攻很重要，胳膊被毁再好的武器也是没用，所以一定要选HP高的。腿部零件对移动力影响很大，移动力的计算方法是【腿部移动力＋（100－承重）/10】。比如腿部移动力是18，承重（Weight）是85％，那么机甲的移动力就是【18＋（100－85）/10＝19】（小数舍去）。背包没什么好挑的，只要选最新型就行。

根据不同的部件配置，大致可以组装出以下3种类型的机甲。格斗型：因为处于战斗的最前线，应该考虑用盾来加强防御。在游戏后期可以依靠First加Double或Stun的特技来对敌人一击必杀。近攻型：攻击力最强的类型，瞄准某一部位的复数攻击对大多数敌人都可一击致命。远攻型：最大的优势是进攻不会受到敌人的反击，外加远攻武器威力一般都很大，用Guide瞄准部位攻击的话威力惊人，只是弹药数量少，培养起来比较困难。

角色成长率及可习得的特技

罗伊德（Roid）
成长率　格4　近4　远4　防4
特技　格：First、Stun、Double。近：Duel、Switch、Speed。远：Guide。

坂田（Sakata）
成长率　格1　近9　远3　防2
特技　格：First、Stun、Double。近：Duel、Switch、Spee。远：Guide。

娜塔莉（Natalie）
成长率　格3　近6　远5　防2
特技　格：Stun、Double。近：Duel、Switch、Speed。远：Guide。

吉斯（Keith）
成长率　格4　近6　远5　防1
特技　格：Double。近：Duel、Switch、Speed。远：Guide。

J．J
成长率　格2　近7　远5　防2
特技　格：First、Stun、Double。近：Duel、Switch、Speed。远：Guide。

弗雷德里克（Frederick）
成长率　格3　近2　远3　防9
特技　格：First、Double。近：Switch、Speed。远：Guide。

杨美花（Yang Meihua）
成长率　格7　近5　远1　防3
特技　格：First、Stun、Double。近：Duel、Switch、Speed。远：Guide。

保罗（Paul）
成长率　格2　近2　远9　防3
特技　格：First。近：Duel、Switch。远：Guide。

阿尔达（Alder）
成长率　格6　近6　远3　防1
特技　格：First、Stun、Double。近：Duel、Switch。远：Guide。

汉斯（Hans）
成长率　格3　近2　远7　防4
特技　格：无。近：Duel、Switch、Speed。远：Guide。

孔（Kong）
成长率　格9　近3　远1　防3
特技　格：First、Stun、Double。近：无。远：无。

茉莉（Maury）
成长率　格3　近2　远2　防6
特技　格：First、Stun、Double。近：Duel、Switch、Speed。远：无。

波比（Bobby）
成长率　格2　近6　远6　防2
特技　格：Stun、Double。近：Switch。远：Guide。

波伦加（Porunga）
成长率　格4　近4　远3　防5
特技　格：First、Stun、Double。近：Speed。远：无。

杨一清（Yang Yeehin）
成长率　格3　近6　远5　防2
特技　格：Stun、Double。近：Speed。远：Guide。

拉尔夫（Ralph）

成长率 格7 近5 远3 防1

特技 格：Stun、Double。近：无。远：Guide。

盖茨（Gentz）

成长率 格4 近4 远4 防4

特技 格：Stun。近：Duel、Switch、Speed。远：Guide。

游戏故事背景

首先介绍一下我们这个游戏的舞台：哈夫曼岛（Huffman）。此岛位于太平洋上，1995年才被世人所发现，2002年被联合国命名为哈夫曼岛。2065年，这个岛上发现了丰富的地下能源，于是当时世界上的两大联盟：以美国为首的南北美洲共同体（United States of New Continent，简称U.S.N.）和以澳大利亚、日本为首的大洋共同体（Oceana Community Union，简称O.C.U.）分别进驻岛上。从此岛上摩擦不断，最终于2070年U.S.N.和O.C.U.的军队在岛上爆发战争，时间长达两年。战争末期，由扎夫特共和国（Republic of Zerftra，位于原俄罗斯地区）出面调停双方签署了哈夫曼条约，将岛上领土一分为二，扎夫特共和国以维和的名义也获得了一个临近小岛所有权。

此后20多年过去了，游戏中的故事开始于2091年……

Mission 01

情节：O.C.U.派遣4人机甲小队潜入U.S.N.领地进行秘密调查，没想到却中了敌人的圈套。这次行动后来被称作拉卡斯事件（Larcus incident），U.S.N.方面公布的消息是：O.C.U.军队擅自闯入岛上U.S.N.领地引起冲突并炸毁一座工厂，导致62人死亡。以此事为导火索，双方再次爆发战争。事件的主角罗伊德和坂田龙二（Sakata Ryuji）等人被秘密开除军籍，O.C.U.对外宣称此4人下落不明。

战斗：用来适应操作的一关，即使我方全灭故事照样继续。一开始主角罗伊德（Roid）的女友卡莲（Karen）就壮烈牺牲，接下来玩家可以带人把杂兵杀光，熟悉一下武器的使用。对那个40级的boss就不用打什么主意了，杂兵消灭干净后他会自动撤退。

Mission 02

情节：拉卡斯事件后一年时间过去了，一个自称叫奥尔森（Orson）的O.C.U.中尉军官找到罗伊德，说能帮他找出杀害卡莲的凶手，但条件是加入由奥尔森领导的佣兵部队宽岩酷鸦（Canyon Crow，注：一直想不出怎么翻译好，宽岩酷鸦可以算是音译和意译的结合，也许有点不伦不类），罗伊德接受了。之后罗伊德见到原来的战友坂田也在佣兵队中，此外还有一位漂亮的小姐娜塔莉（Natalie）。他们的第一个任务是营救另外两位战友吉斯（Keith）和乔纳斯·杰西卡（Joynas Jeriaska，简称J.J）。

战斗：敌人对我方成包围之势，外加地势高低不平，移动和攻击都有点吃力，尽量集中兵力逐个击破吧。感觉这关多用格斗比较有利，另外也不要舍不得使用回复道具，等到部件损坏想要回复都不行了。

Mission 03

情节：一架运输机在O.C.U.境内坠毁了，酷鸦小队赶去救援，没想到U.S.N.的部队先到一步。此时意外出现了一位敬业的战地记者弗雷德里克（Frederick），众人一边保护着记者一边同敌人展开了争夺运输机货物的战斗。

战斗：情节上来说应该首先保证NPC的安全，所有人都最好尽量往他那个方向靠，但是即使NPC被灭掉也没什么影响，过关后仍可加入我方，觉得麻烦的话大可置之不理。第3回合敌人打开箱子获得了导弹武器，打倒敌人就能抢过来，过关后可以装备上，威力比商店里卖的要大一些。此后每过一关都应该浏览一下获得了哪些战利品，没用的就直接卖掉换钱吧！

Mission 04

情节：奥尔森交待的下一个任务是护送我军补给车队，奖金颇为丰厚，有4000大洋。

战斗：我方应该兵分两路分别阻截来自左侧山坡和前方的敌人，敌人即使能够接近补给车也无法立即实施破坏，但车旁边最好还是留两个人。

Mission 05

情节：去见奥尔森后被告之现在没有什么任务，让原地待命。去决斗场逛一下会有一个叫杨（YANG，全名杨美花）的女孩上来说话，手中还拿着主角的照片，问他是不是罗伊德，还说这照片是罗伊德原来的女友卡莲给她的，并且卡莲还活着。罗伊德忙追问人在哪里，杨说要打败她才肯说。在决斗场里击败了杨，得知女友现在Grey Rock城的医院，罗伊德便不顾上面的命令和几名同伴急忙赶了过去。

战斗：这次战场的地形是高楼林立的都市，我方有一名NPC助阵，虽然勇猛但实力确实不济，不必管他专心消灭杂兵即可。BOSS还是第一关那个，同样杂兵全灭后就会撤退，撤退前还把医院大楼给炸了，罗伊德刚刚燃起的希望再次破灭。

Mission 06

情节：去酒馆可说得上一关的NPC保罗（Paul）加入我方，和其他人聊天得知Menasa的阿尔达（Alder）是个雇佣兵，回到Menasa在酒馆里找到阿尔达，然后去决斗场较量，罗伊德胜出后阿尔达加入我方。回到Grey Rock杨去汉斯（Hans）事务所找一个叫汉斯的年轻人询问关于弟弟杨一清（Yang Yeehin）的下落，罗伊德也拿出女友的照片请汉斯帮忙寻找。离开后去找奥尔森接下一个任务，奥尔森给大家介绍了补给车队员小胖皮威（Peewee）。

战斗：这次的任务是要在10回合内消灭敌人三个地对空火箭车，因此开始不要和杂兵纠缠太长时间，等把火箭车干掉再慢慢收拾他们不迟。敌方有几个人装备有强力远程武器，运气不好的话会被一击致命。本关难度较大，要做好多来几次的准备。注意要移动到补给车里才可以修复坏掉的零件。

Mission 07

情节：偶然的机会在战场上碰到了在U.S.N.军队中被称为“地狱之壁”的王牌小队第64机战队，连O.C.U.正规军都被打得片甲不留，看来酷鸦小队是遇到真正的考验了。

战斗：看名字就知道了，有“地狱之壁”之称的敌军小队6个成员的装甲超厚，攻击力也强，都属于近战型。此外还有若干装备有远程导弹的杂兵捣乱。本关的要点是尽量使用远程武器，能带多少就带多少，不要吝啬炮弹，争取把敌人在没到近身前就消灭掉。

Mission 08

情节：自由都市（Freedom）是哈夫曼岛中西部的一座大城市，人口90万，街上高楼林立，生活水平全岛最高，并且以夜晚运河上绚丽的倒影而远近闻名。为了争夺淡水资源O.C.U.刚刚攻占了这里，但U.S.N.突然派来援军，彻底消灭敌人就是酷鸦小队的下一个任务。

战斗：又是城市里的巷战。因为是晚上，道路比较难区分，不过难度比上一关要差远了。这关敌人比较分散，但都是杂兵和运输车，所以分散开来战斗也不会吃亏。上面角落的BOSS看上去个头挺大，其实只要用导弹远距离攻击就可以轻松解决，对方毫无还手之力。敌人有两辆补给车，不妨在这关多赚些经验值。战场打扫干净后汉斯出现，他因调查罗伊德女友的事被人追杀，为了寻求庇护加入我方。

Mission 09

情节：在决斗场击败一个叫孔（外号Mr.Kong，真名Gregorio Maias）的家伙他就能加入我方。占领自由都市后，O.C.U.决定在附近的云雀谷小镇上建造一个基地，但那里被U.S.N.占领着，奥尔森派酷鸦小队前去侦查一下。这个小镇原本是为在这里开采石油而建造的，战争爆发后就被炸毁了。对着一片废墟罗伊德想到正是因为自己的那次行动才会爆发战争，不禁心中深深自责。

战斗：这关出现一位长得很像小胖皮威母亲的NPC茉莉（Maury）大婶，一定要保护好她，因为这个游戏里的NPC都属于冲动找死型，敌人也会优先攻击她，所以建议派4个人把她围起来。敌人分为3群，比较分散，原地守株待兔也许是个不错的办法。结束后大婶加入，千万别忘了把她改装得强一点。

Mission 10

情节：痛恨战争和军人的茉莉大婶骗J.J和吉斯来到敌军U.S.N.的势力范围，想让两方来个火并，没想到却把自己也置于险境。

战斗：本关营救大婶是重点，因为地形复杂我军只能绕道前进。注意敌人的补给车，受伤的敌兵会迅速去补给。战斗结束后大婶保证说以后不会再出卖自己人了，但对战争的厌恶并没有改变。

Mission 11

情节：O.C.U.大部队需要渡河去占领其他城市，消灭河对岸的敌军守兵就是下一个任务。

战斗：本关是渡河作战，注意在河里移动力会下降，但敌方有飞行机甲，对我军不利。开战后河对面有个装备不错的导弹兵会渡河来打，我方可以在岸边用导弹迎击，等他受伤后想撤退回去修理时，大家就冲上去痛打落水狗。之后乘胜进攻就没什么障碍了，近战型敌人比较多，多使用导弹吧。

Mission 12

情节：敌人正在通过自由都市附近的铁路进行撤退，在列车必经的大桥上炸毁它是这次的任务。众人刚从佩赛塔（Peseta）出发，就看见街上两个O.C.U.的机甲士兵在打架，一个叫波比（Bobby）一个叫波伦加（Porunga），上去暴力制止后得知波伦加是位环保人士，因为战争迟迟没有结束而心中烦闷，经常唠唠叨叨，队友波比忍受不了他的唠叨两人就打了起来。当得知罗伊德他们是佣兵小队后波伦加主动提出加入，波比也被他拉了进来。

战斗：相当简单的一关，任务是充当一次铁道游击队，在8回合内消灭所有敌人（时间足够），杀敌之余别忘了拿火车上和掉在周围的武器装备，特别是第二节车厢上的那个装甲部件出力性能不错。

Mission 13

情节：O.C.U.正规军占领了贝尔切卡（Beltchka）城，这里道路纵横交错，是个交通枢纽。奥尔森把小队紧急召集到了这里，因为O.C.U.军的高级将领布莱克伍德（Blakewood）这次要亲自给酷鸦下达命令。其实这位机动大队司令官兼陆军准将还有一个目的就是来看看自己的女儿，尽管女儿和他的关系并不太融洽。谁都不知道娜塔丽其实是司令官的千金。

战斗：任务内容是穿越沙漠，到达U.S.N.军重要要塞的附近。这关敌人有点怪异，我军进攻时从不进行反击，只会防御，因此基本没有什么难度，可以放心大胆的进攻，先去干掉对方的导弹兵吧。

Mission 14

情节：因为路上被敌人耽搁，酷鸦小队赶到前线基地时O.C.U.大部队已经出发去攻打要塞了。这时从前方突然收到消息说敌军基地里有人叛逃了出来。众人忙赶去一探究竟。战场上汉斯用通讯设备联络到了那名敌方叛军，杨美花从声音里认出那人正是自己的弟弟杨一清！战斗结束后姐弟团聚，杨一清说自己原本是自愿加入U.S.N.军的，因为对方说自己有战斗素质，但最近身边的战友一个接一个的神秘失踪，因为害怕就借机逃了出来。这时汉斯注意到杨一清的机甲上印着天堂工厂（Nirvana Factory）字样，不禁想起自己在网络上寻找卡莲下落时曾发现有资料显示卡莲和天堂工厂有关系，但这是怎样的一个组织呢？罗伊德忙问一清有没有见过卡莲，一清的回答却令人失望。

战斗：战斗开始时美花有两个回合不受控制，直到她来到一清身边。建议派专人保护这姐弟俩，因为敌人都是冲着一清来的。大部分敌人都集中在东南方，但有些导弹兵在北边灌木丛处，值得注意。

Mission 15

情节：回到基地后奥尔森本想把杨一清关进监狱，但美花不同意，在罗伊德的劝说下奥尔森同意将一清吸纳为酷鸦小队的成员。之后奥尔森秘密与某人进行了通话，好像在策划一个和酷鸦小队有关的阴谋。

战斗：本关任务是摧毁敌军要塞的3门大炮。大炮射程非常远，不装备盾的话一次能被打掉一百多HP，非常恐怖。建议先从右往左迂回前进消灭敌人，灭掉两门大炮，杂兵也消灭得差不多的时候可以兵分两路，一路去干掉右边的大炮，一路北上和BOSS决斗。注意在BOSS处画面最左上方有一个隐藏的近攻武器，攻击力99，命中99，用它攻击敌人能够获得超多经验值，一定要入手。

Mission 16

情节：U.S.N.军队节节败退，但仍然顽强抵抗着。这次酷鸦小队的对手是曾经交战过的“地狱之壁”小队队长格力格（Grieg），不知道他为什么能够幸存下来。杨一清一眼就认出格力格现在驾驶的是名为“海王”（Seaking/ Sakata type 088S）的大型机甲，由日本的坂田工业（Sakata Industry）会社生产，其火力不亚于要塞的大炮，移动速度却反而比一般机甲要快。

战斗：海王的移动范围很大，很快就能冲到眼前，所以之前要抓紧时间多用导弹轰他。显然格力格并没有完全掌控海王的能力，甚至在攻击别人时自己也会受伤。干掉海王后其他的杂兵就不足为惧了，但对方导弹兵数量众多，还是要小心。

Mission 17

情节：O.C.U.军终于占领了要塞，这里其实也是一座商业都市。听说坂田工业会社的会长坂田玲司要来这里参观工厂，奥尔森派出酷鸦小队来确保会长一行人的安全，因为传闻有一个叫做“哈夫曼之魂”（Spirits of Huffman）的恐怖组织要在此期间进行破坏活动。不出所料，在罗伊德等人击退了一伙来历不明的敌人后，会长乘坐的直升机稳稳降落在地面上。上来迎接的是坂田工业的社长，也是会长坂田玲司的儿子坂田浩一（Sakata Koichi）。浩一走上前对父亲说：“龙二也在这里。” 玲司似乎吃了一惊。

战斗：目标是确保直升机的安全。因为敌人站位分散，地形复杂，在飞机到达目的地前（2、3个回合的飞行时间）应首要消灭导弹兵。

Mission 18

情节：在决斗场击败一个叫拉尔夫（Ralph）的家伙，他便会加入小队。因为基地被占领，U.S.N.军队开始大批撤退，这次的任务是乘胜追击。

战斗：笔直的一关，我军在山脚下，敌人就在上面。第三回合会有命令让我方撤退（因为停战了），不必理会，尽情的杀敌吧。

Mission 19

情节：战争结束了！O.C.U.和U.S.N.双方在扎夫特共和国的调停下再次达成和平协议，岛上所有军队都转归PMO（全称Peace Mediated Organization，是受控于扎夫特共和国的国际维和组织）指挥。虽然战争结束了，但是恐怖组织“哈夫曼之魂”在岛上的活动越来越猖獗，奥尔森下令酷鸦小组今后的行动将主要针对这个恐怖组织。在要塞北边有一所战地医院，那里有一位叫布朗（Brown）的医生被怀疑和恐怖分子有联系，酷鸦的下一个任务就是前去调查那家医院。到医院见到布朗后，他坚决否认自己和恐怖分子有联系，还说他过去是为O.C.U.工作的科学家。询问了一下医院的其他人也没获得什么有用的信息。正在这时，一些号称是“哈夫曼之魂”的敌人突然出现，说布朗把他们的情报出卖给了PMO，所以来找他算帐。消灭敌人后，汉斯发现那些机甲的编号都属于O.C.U.军方，原来O.C.U.军队想冒充恐怖组织杀害布朗。在娜塔丽的追问下，布朗说出了真相。原来二十年前布朗是隶属于O.C.U.科学技术厅的一名将校，主要带领研究生化武器，后被上级命令开始研究如何将大量信息输入胎儿脑内的工作，因为认识到这项工作的非人道性，布朗逃离军队开始了隐居的生活。

战斗：相当容易的一关。10个敌人分布在医院周围，东南边有4个一开始就能交上火，之后再北上逐一消灭即可。

Mission 20

情节：回到要塞后奥尔森带领罗伊德来见坂田工业的社长坂田浩一，浩一告诉罗伊德酷鸦小队队员坂田龙二就是他亲弟弟，他还想雇用酷鸦小队，并聘用罗伊德作为他们会社生产的新式机甲的测试员。正说着，突然收到消息说又有恐怖分子前来袭击，坂田浩一急忙给一个叫德利斯科尔（Driscoll）的人打电话请求援助，并说这些人一定是冲着他来的。来到战场上，罗伊德和龙二认出德利斯科尔就是一年前杀害卡莲的凶手，杨一清也证实此人就是天堂工厂的负责人。战斗结束后，罗伊德想上去和德利斯科尔拼命，被娜塔丽强行制止。

战斗：德利斯科尔作为友军NPC登场，他一开始就会直奔敌BOSS，对挡他路的敌人见一个杀一个。我方如果想多挣些奖金和经验值就不能让这

家伙那么出风头，要尽量赶在他前面把敌人干掉，尤其是敌军BOSS。

Mission 21

情节：下一个任务是去东北方的山上剿灭恐怖分子，出发之前记者弗雷德里克请个假暂时脱离了队伍。战斗结束后汉斯截获一个讯号得知敌军的基地就在这附近，罗伊德等人决定先去南边镇上整理一下装备再说。来到镇上大家发现奥尔森也赶来了，于是这里变成了剿匪临时指挥所。

战斗：敌人数量比较多，但都在山上，距离比较远，如果我方队伍里远程射手比较多的话建议在山下以逸待劳。此役弗雷德里克不能出战。

Mission 22

情节：装备整理完毕后酷鸦小队发起了对恐怖分子基地的偷袭，正打得兴起时弗雷德里克突然冒出来让双方停火，还说敌军“哈夫曼之魂”并不是恐怖分子，而是对抗坂田工业的抵抗组织。龙二对此很不解，对方首领盖茨（Gentz）解释说：坂田工业为了制作出性能超过其他公司产品的机甲，很早以前就开始研究将胎儿大脑取出用于制造智能芯片，并安装在机甲控制系统中的技术。现在他们已经能够生产一种叫做BD（Bioneural Device）的生化装置，可以将拥有实战经验的成年士兵的大脑取出用于强化机甲芯片的制造。那些将被用于BD试验的士兵都被集中在位于要塞北边的天堂工厂，这些士兵大都是从医院绑架去的。知道真相后罗伊德放走了盖茨，回去后奥尔森非常生气，命令他哪也不许去，否则当作叛徒处置。

战斗：先解决掉外围的敌人，然后堵住大门出口，里面的敌人会一个一个出来送死，注意别把弗雷德里克也打死了。击毁敌人的补给车能得到强力的胳膊组件，一定要给格斗高手装备上。

Mission 23

情节：罗伊德决定去天堂工厂一探究竟，但娜塔丽强烈反对，并带领吉斯和J.J离开了队伍。余下的众人找到那个工厂，发现德利斯科尔早已等在那里，盖茨这时也赶到了，一场大战过后德利斯科尔撤退了，但留下的工厂也成了一堆废墟。得不到任何线索的罗伊德决定跟随盖茨去西边岛上最大的都市卢比迪斯（Lupidis），那里也有一座坂田工业的BD工厂。至此，罗伊德等人也变成了被官方通缉的恐怖组织成员。

战斗：终于能和德利斯科尔一决高下了，可我方没有了娜塔丽、吉斯和J.J，虽有盖茨加入，实力还是削弱了不少。注意把敌兵都干掉后德利斯科尔就会炸毁工厂后撤退，那样的话大把的经验值可就拿不到了，一定要留一个杂兵，然后让我方等级较低的角色给德利斯科尔最后一击。

Mission 24

情节：来到海港城市卢比迪斯后，罗伊德记起这里就是一年前拉卡斯事件发生的地点，他就是在这里失去了卡莲。盖茨告诉他其实拉卡斯事件也是坂田工业一手制造的，从O.C.U.和U.S.N.的战争中最能获利的就是他们。这时德利斯科尔再次出现并无情的告诉罗伊德卡莲的大脑已经被BD装置用于强化他这架机甲。众人再次击退了德利斯科尔，罗伊德获得了由卡莲制成的机甲芯片BD6-Kr，并让皮威把它装入了自己的机甲，这样他就能永远和“卡莲”在一起了……

战斗：敌人分为两群，一部分在东边的废弃工厂附近，另一部分和德利斯科尔一起在西边。众人出发的地点和“一年前”一样。建议先去东边把那里的杂兵敌人和补给车消灭，再去对付德利斯科尔，那家伙的两把巨枪大的不成比例，一定要小心应对。

Mission 25

情节：维和部队发现了罗伊德等人的行踪，于是奥尔森带领娜塔丽他们前来追捕，谁想到娜塔丽、吉斯和J.J三人临阵倒戈，导致奥尔森大败而归。战斗结束后，娜塔丽向罗伊德忏悔，其实她早就知道卡莲的下落，还把罗伊德的事都告诉了德利斯科尔，甚至酷鸦小队成立的目的就是为了给BD装置提供更多的试验品。但罗伊德最终还是原谅了她。

战斗：敌军的第一回合娜塔丽他们三人就会倒戈，因为他们的装备还是离开时的样子没有变化，虽然距离很近但也最好不要贸然去攻击奥尔森，可以集合到皮威那里去补给。敌人的6个导弹兵仍然应该是优先消灭的目标。

Mission 26

情节：得知酷鸦小队来到这里的消息，卢比迪斯的维和部队加强了警戒，众人无意间和敌军的巡逻队相遇，交战过后又偶然碰到了布朗医生，布朗带他们来到一个隐蔽的仓库藏身。

战斗：敌人数量并不是太多，充分利用楼群间的地形来逐一消灭敌人吧。注意BOSS的射程很远，靠近打就行了。战斗结束后去商店疯狂购物吧，已经可以买到最高等级的装备了。

Mission 27

情节：奥尔森和布莱克伍德发现了小队藏身的地点并把他们包围了，不知道是因为女儿还是因为什么交战中布莱克伍德突然偏向小队一方。击败奥尔森后，布莱克伍德告诉罗伊德坂田工业的人正在16号码头准备逃离哈夫曼岛。

战斗：别打布莱克伍德的装甲车，他会帮助我军消灭旁边的车辆。建议先去西边消灭大部分敌军，再下去解决奥尔森和几个杂兵。

Mission 28

情节：龙二劝说父亲停止这个疯狂的计划，坂田玲司也有些后悔，打算停止BD装置以及更加疯狂的SD装置的开发，并将所有事实的真相公诸于众，但这引起了坂田浩一的激烈反对，情急之下，他命令手下杀害了自己的亲生父亲。“太迟了，父亲。我们已经无法回头了……”浩一口中喃喃说着。

战斗：龙二一个人位于地图中间比较危险的位置，南边有敌军大部队，北边是BOSS和少量敌人。我方人员出现在西边，消灭掉身边的敌人后迅速去接应龙二吧。

Mission 29

情节：龙二仍然沉浸在失去父亲的悲痛之中，但我方要抓紧时间赶往机场，乘飞机追赶坂田浩一。在机场小队又与这里的守军展开了激战。

战斗：艰苦的一关。BOSS是两只大蜘蛛，此外还有大批敌兵。前进的路有两条，建议先吸引对方兵力后派两个人去干掉那个补给车。

Mission 30

情节：众人乘飞机追赶坂田浩一来到哈夫曼的一个附属小岛，没有人知道这里隐藏着一个军事基地，原来哈夫曼岛上发生的所有事件都是由扎夫特共和国策划的，包括扶植坂田工业进行生化机甲芯片的研究。奥尔森也是被坂田工业收买后组建的酷鸦小队。此时坂田浩一的大型机甲已经作好了战斗准备，但更可怕的是在他后面出现的怪物——德利斯科尔。上次他被击败后就进行了手术，通过新研究成功的SD装置将自己的脑髓与机甲控制装置连为一体，形成了人体与机器完全融合的超级机甲！酷鸦小队面临着最后也是最大的考验！

战斗：本关我军17人可以全部出动。不靠近坂田浩一的话他是不会主动打过来的，所以大可把底下的敌兵扫荡干净后再对付他。尽快用特技把胳膊打掉就好办了。干掉他后建议去上个厕所或喝点水冷静一下，接下来就上去对付德利斯科尔吧。这个怪物是三合一，就是说他一回合能够进攻三次，再厚的装甲也禁不住这种打击。所幸他的攻击范围实在有限，躲远一点轰他最好不过了，没几个回合就能把他打爆。之后BOSS第二形态出现，但攻击力和HP都没有刚才那个多，大家伙可以一拥而上了！

尾声

半年之后，战地记者弗雷德里克出版了一部名为《祖国们的岛屿》的纪实文学作品，其中详尽揭示了第二次哈夫曼战争的前因后果，书中部分内容涉及到了坂田工业会社以及扎夫特共和国。对此扎夫特官方宣称书中所载内容并不属实，但是之后不久扎夫特共和国总统以及PMO事务局局长相继辞职。坂田工业则被日本最大的一家机甲制造商井口（Iguchi）收购。在书的前言中，弗雷德里克这样写道：这本书献给以罗伊德队长为首的宽岩酷鸦小队以及居住在岛上的人们。我要在这里如实讲出他们所经历的苦痛以及岛上事件的真相。现在，他们中的一部分人还在为哈夫曼岛的独立而奋战着，我要让全世界的人们知道他们的存在……

在很久以前，在神秘的冰室邸中，有一段禁忌的过去。所有人的记忆都被封印起来，再没有任何残留的记忆留下，一切关于冰室邸的记忆留下……

时光流逝，有一名人气作家和他的助手、编辑一同进入这座冰室邸之中，目的是为了他的下一个作品“冰室邸之谜”而来取材的。可是当他们一行人进入了冰室邸之后，就再没有一个人可以回来。

数星期之后，身为新闻记者的真冬，为了报导“人气作家失踪的事件”而进入了冰室邸之中，但是他也没有再走出来。

最后，真冬的妹妹深红，为了可以寻找哥哥的下落，也进入了这冰室邸之中，在这里等着她的是……

PS2	TECMO 2001 年 12 月 13 日 1 人玩	DVD-ROM 记忆容量 1800KB 6800 日元

AVG

http://www.tecmo.co.jp/

DUAL SHOCK 2 / 8M 记忆卡

基本操作

通常画面时的操作方法		摄影画面时的操作方法	
方向键	操作游戏角色／选择各种指令	方向键	调整取景视窗的拍摄方向
左 ANALOG	操作游戏角色／选择各种指令	左 ANALOG	调整取景视窗的拍摄方向
右 ANALOG	调整手电筒的照射方向	右 ANALOG	操作游戏角色
△	拿起射影机	△	回到通常画面
□	开启选择画面	□	快速移动取景视窗
○	调查／决定	○	按下快门
X	跑步／取消	X	回到通常画面
L1	/	L1	使用补助机能
L2	/	L2	/
R1	/	R1	按下快门
R2	/	R2	/

道具说明

道具名称	说明
万药丸	回复系的道具，每次可回复少许的体力
御神水	回复系的道具，每次可作完全回复体力
十四式菲林	攻击系的道具，除灵的效果并不高
三十七式菲林	攻击系的道具，除灵的效果只属一般
七十四式菲林	攻击系的道具，除灵的效果较高
灵石	拥有不可思议的力量，是使用补助机能时的必须道具
镜石	能拥有一次复活的机会，但每次身上只可携带一颗

基本的攻击方法

当遇上灵魂之后，各位需要先拿起射影机，只要能成功把灵魂锁进捕获圈后，便可以开始储存自己的灵力。当捕获圈转变成为蓝色之后，即是代表已可开始进行拍摄。这时再按下快门键，便可把储存起来的灵力用来对付灵魂。所储存起来的灵力越高，可给予敌人的伤害也会更高，但是储存灵力在游戏的初期还是需要一定的时间的，如果只是顾着储存灵力而影响到攻击的速度，结果只会得不偿失的。最好的做法是先捕捉到灵魂的移动方向并确定彼此间的距离，并在适当的时机按键攻击。

射影机性能解说

射影机是游戏中玩家唯一的武器，而基本性能共可以分为“范围”、“速度”和“最大值”三种。“范围”的意思是捕捉灵魂时的最大范围；“速度”的意思是储存灵力时的速度；至于“最大值”的意图则是可储存起来的最大灵力值。三个基本性能也各自可分为四个Lv.值的，而进升级数的方法，则是通过不断地攻击灵魂而改变的。在战斗的过程中，在每次给予敌人伤害的时间，玩家也可以储存起“POINT”的。在进升的时候只要按出选单画面，再进入“射影机”的这一栏中，便可按目前所得“POINT”的数值来进行强化。而除了基本性能之外，要启动补助机能时也是同样需要使用“POINT”的，详情如下：

基本性能

范围

Lv1：初期	Lv2：4000 point	Lv3：12000 point	Lv4：24000 point

速度

Lv1：初期	Lv2：2000 point	Lv3：6000 point	Lv4：12000 point

最大值

Lv1：初期	Lv2：6000 point	Lv3：18000 point	Lv4：36000 point

补助机能

“压” 把灵魂推回后方	16000 point
“迟” 一定时间之内，灵魂的动作变得迟钝	18000 point
“视” 一定时间之内，可清楚看到灵魂	12000 point
“痹” 一定时间之内，灵魂静止不动	20000 point
“探” 可探测到灵魂的方向，并自动的捕捉	14000 point

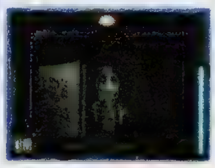
攻略开始

序章　冰室邸

1）在进入冰室邸之后，目前玩家的位置是在“101 玄关”，在右上方可取得“十四式菲林”，并知道了有关使用射影机的文件。

2）从左方的门经“106 绳之廊下”来到了“102 地炉之间”，在房间的尽头处有一条可通往二楼的楼梯，登上后来到“201 地炉之间”。

3）先由左方向前走，看见地上有东西正在闪烁着，走上前调查后取得“记事”，在看过 EVENT 片段之后，进入游戏中首场的战斗。



4）成功把灵魂收拾之后，由楼梯回到“102 地炉之间”，再返回“106 绳之廊下”之后会出现EVENT事件，在看过片段后便可完成序章故事。

第一夜　断绳

1）目前玩家的位置同样是在“101 玄关”，从左方的门来到“106 绳之廊下”，在走到接近尽头处的时候会出现EVENT事件，并可于地上取得“射影机”和“兄长之记事”。

2）进入“102 地炉之间”，在前方的矮柜前可取得道具和“黑色手帐之碎片”。向楼梯的方向走到达二楼“201 地炉之间”。

3）先来到右方处，这里有一道门，在调查之后发现是上了锁的。接着返回一楼的“102 地炉之间”，会看见有灵魂穿过墙壁进入另一端房间的EVENT事件。

4）走上前调查的时候，在身旁会出现灵魂指示玩家目前的做法，原来手上的射影机除了是可以用来对付灵魂之外，还可以用来调查一些可疑的物件。利用射影机对着灵魂穿过的墙壁，从拍摄出来的相片便可以发现这原来只是一道屏风，上前把它推开之后，果然发现了屏风后方的门。

5）经过这道门来到了“110 灯火之廊下”，再进入“109 书院之间”。在通道尽头处的柜上可以取得“新闻记事”，这个房间共有两道门，近入口的一道门因为受到强大灵力的干扰而未能打开，而另一道门则是一个供储物的地方。

6）打开后可看到一个卡式录音机。看过EVENT片段后便可取得“卡式录音机”和“白色录音带 1”，至于刚才一直受到灵力影响的门也因此而自动打开了。

7）进入后来到“108 着物之间”，在走到近窗户的时候会遇上灵魂并战斗。把敌人击倒之后，在窗户的下方可以取得“白色录音带 2”，而另一方则可以取得道具。

8）沿路离开房间的时候，突然感觉到在镜台的方向处有异常反应，利用射影机把镜台拍摄下来之后，会看见在“102 地炉之间”上的摆设品狮子头。

9）离开“109 书院之间”回到“102 地炉之间”，前方的矮柜上便是摆放狮子头的地方，走上前调查便可取得“红色手镜”。

10）沿路返回“109 书院之间”再进入后来到“108 着物之间”，在镜台之前使用“红色手镜”便可把下方的抽屉打开，取得里面放着的“编集者之写真”和“真　之键”。

11）在取得了这两件道具之后，背后也同时出现了灵魂。要注意的是这个灵魂是必须击倒的，因为它的灵力会把离开房间的出口锁上，也即是说不把它击倒的话，便无法离开这里了。

12）在取得了锁匙之后，先由“102 地炉之间”回到“201 地炉之间”。走上前调查使用“真　之键”便可把门打开。

13）进入“202 上座敷”，在这房间中可取得“研究书草稿之断片”，至于右方的“205 休息之间”则可以取得“红色录音带 1”和“红色手帐之碎片”。

14）进入“213 回廊”，在镜子前方的位置可以取得“赤色手帐之碎片”。沿“213 回廊”尽头处的楼梯往下层走，来到了“114 回廊”。

15）在走楼梯的时候会出现EVENT事件，接着来到“121 法事之间”，在桌子上可取得“有关断绳仪式事件的记事”。

16）在“121 法事之间”另一方的白色长桌上，可以取得“赤色手帐之碎片”。在走近通往“117 通道”位置的门，却发现了因门上的符而未能打开，利用相片拍摄过之后，从相片中出现了另一处的地方，这就是可以把符咒解开的地方。

17）在离开之前，各位可先到“122 房间”中记录进度，而且也可以取得“黑色手帐之碎片”和有关“五石之谜”的文章。

18）离开“121 法事之间”来到“113 大广间”可取得道具、“红色手帐之碎片”和“研究书草稿之碎片”。

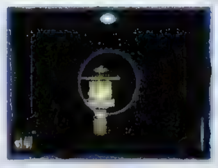
19）来到“115 仓库”的门前，输入正确的密码才可以把门打开。至于密码则是在之前取得有关断绳仪式事件的记事中，凭着其内容推敲得出的答案是“1213”。

20）在这里可以取得道具、“新闻记事”和“研究书草稿之碎片”。而在接近木梯的位置，会出现异常的提示反应，拿起射影机向着木梯后方的位置拍摄便会出现灵符被烧毁的EVENT事件，这也就是说刚才因符咒而未能打开的门，由现在开始便可解封。

21）回到“121 法事之间”，打开通往“117 通道”的门。进入后先来到“107 和人形之间”，这道门同样是因为受到符咒的影响而未能打开，在门前进行拍摄，得出一处可把符咒解开的地方。

22）在通往“119 阶段廊下”的门也是同样受符咒的力量而不可以打开，在这里把相片拍摄下来，而在通道中央的位置可以取得“黑色手帐之碎片”。

23）进入“118 中庭”的位置，于左方神社的楼梯上可取得“红色录音带 2”。接着进入“125 逢魔之渊”，向前走了数步会出现EVENT事件。



24）近水车的位置就是可以把符咒解开的地方，利用射影机把照片拍摄下来便可。除此之外，还可以在这里取得“红色录音带 3”和道具。

25）在桥的前方，有四个用来供照明用的石灯柱，可是其中一个却未有亮起光来，而且也出现了异常的反应。利用射影机把这个灯柱拍摄下来。

26）回到“107 和人形之间”，在这里可以取得“红色手帐之碎片”。但最重要的则是在红色长桌子的右方，会出现异常反应的状态，利用射影机把照片拍摄下来便可把“119 阶段廊下”的符咒解开。

27）来到“119 阶段廊下”，在地上可以取得“打火机”、“黑色手帐之碎片”和“红色手帐之碎片”。这里的楼梯是可通往二楼的位置，虽然目前二楼的门还不可以打开，但却可以在地上取得“红色手帐之碎片”和“研究书草稿之碎片”。

28）向前走来到“124 位置”，沿着木桥走到最后，途中会出现EVENT事件，而在地上可以取得“红色录音带 4”和“红色手帐之碎片”。

29）尽头处的门同样是需要使用密码才可以打开的，而密码还是可以在之前取得有关断绳仪式事件的记事中找到，凭着其内容推敲得出答案是“3669”。

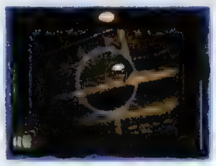
30）来到“127 位置”，这里有一口井，走上前调查可取得“蓝色录音带 1”，再向前走的话便出现EVEMT事件。而在通往“128 位置”门前的石柱上，可以取得“黑色手帐的碎片”。

31）经“128 通道”来到“129 位置”，在神社的门前会出现异常的反应，把相片拍摄下来之后，发现提示是需要返回水车处的。

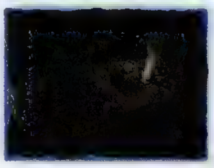
32）根据提示返回“125 逢魔之渊”的位置，走到还没有亮起灯的石柱上，利用之前取得的“打火机”把它点燃，接着便可以取得“玄武之刻石”。

33）返回“129 位置”神社的门前，可是要成功使用到“玄武之刻石”还需要先动一动脑筋，目标是要把相同图案的石推回相同图案的位置处，详细次序可参考（※图示一）。

34）进入后方的台座上可以取得“蓝色录音带 2”，并知道在这台座上还缺少了一座佛像。在调查过后，利用相机向屋顶的位置看，会发现灵魂的踪影和EVENT事件。



35）战胜后会摄得一张相片，那是提示玩家佛像位置的地方，接着再把台座的照片拍摄下来。最后的一步就是要取得这个佛像，调查在神社前方的柱，便可取得“缺少了头的佛像”和“有关五个佛像的古文书”。



36）返回神社内，于台座前使用“缺少了头的佛像”后便会出现异常的反应，先把前方的台座拍摄下来，会得出提示就是需要把五个佛像于前方的台座上使用。

37）使用的方法非常简单，先把“缺少了左手的佛像”放在左上方，把“缺少了左脚的佛像”放在左下方，把“缺少了头的佛像”放在中间最高的一格，把“缺少了右脚的佛像”放在右下方，最后就是把“缺少了右手的佛像”放在右上方。成功后便会出现EVENT事件，观看后便可完成第一夜。

第二夜　鬼游

1）玩家身处的位置是“107 和人形之间”，在这里可以取得“女性日记的碎片”、“兄长的记事”和道具。

2）在左方墙壁上出现了异常的反应，把照片拍摄下来之后发现缺少了一幅吊画。离开房间来到“121 法事之间”，在桌子上可以取得“目隐鬼仪式的记事”。

3）来到“122 房间”，在通往“130 通道”的门前会出现异常的反应，利用射影机把照片拍摄下来之后，会出现提示告知玩家刻石的正确位置。

4）离开后进入“119 阶段廊下”，先向“124位置”的方向走，发现了这道门被符咒所封印起来，把相片拍摄下来之后，发现解封的地方就是在通道入口旁的位置。

5）返回“119 阶段廊下”的入口，在楼梯旁上方的位置便是解封的地方，成功把相片拍摄下来便可令符咒的力量消失。

6）进入“124位置”，于尽头处的门同样是需要输入正确的密码才可以打开的，根据刚才取得的记事内容推敲，答案便是“1126”。

7）进入后来到“127 位置”，根据提示调查这里的一口井，接着角色会把盖在井上的木推开，出现EVENT事件。

8）在战胜了敌人之后，同时也知道了在井上可以取得“苍色之刻石”。在取得了之后，回到“122 房间”中，利用“苍色之刻石”把通往“130 通道”的门打开，详细次序可参考（※图示二）。

9）成功把门打开进入“130 通道”之后，在地上可以取得“兄长的记事”，而尽头处的门同样出现了异常的反应，拍摄照片后知道了提示的位置，也是需要使用刻石才可以把门打开。

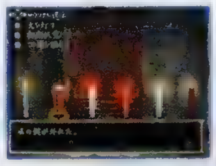
10）返回“125 逢魔之渊”，来到尽头处的“126 位置”取得“紫阳之刻石”，之后便可返回“130 通道”，于尽头处的门前使用“紫阳之刻石”，详细次序可参考（※图示三）。

11）成功把门打开后进入“131 鬼口通道”的位置，这时会先出现一段EVENT事件，发现她的哥哥正在下方，于是立即走楼梯来到最低层“132 鬼口”。

12）在门前的地上可以取得“研究书草稿之碎片”，调查这道大门，发现目前是不可以打开它的，需要使用特定的道具才可以成功。至于在大门右方的墙壁上，也会在这时出现异常的反应，拍摄相片之后便可看见该件道具的外形。

13）在拍摄完相片之后便会遇上和灵魂战斗的事件，这次玩家同样是必须要把它击倒。在把敌人击倒的时候曾出现一张照片，提示是在蜡烛台前的位置，除此之外，也可以因此而取得“火柴”。

14）沿“130 通道”返回“121 法事之间”，这便是蜡烛台的位置，利用刚才取得的“火柴”把台上所有的蜡烛都点燃，可是如果选择错误的话，便会令其他蜡烛熄灭。至于正确的次序，由左至右的排列的话是5→4→2→5。



15）成功令所有蜡烛亮起的话便可取得存放于柜中的“鬼游之挂轴”。接着回到“107 和人形之间”，在左方墙上使用“鬼游之挂轴”便可以打开一条秘道，直接通往“108 着物之间”。

16）返回“108 着物之间”，从“110 灯火之廊下”回到“102 地炉之间”，一进入便会遇上EVENT事件，在座钟处会出现灵魂并进入战斗。

17）把敌人击倒之后便可取回“御神镜的碎片”，至于在走近座钟处时，可取得“小孩所书写的信”。

18）沿楼梯到达二楼的“201 地炉之间”，这里的门被符咒所封印而未能打开，拍摄照片之后得到解封地点的提示。

19）经楼梯返回“102 地炉之间”，再来到“106 绳之廊下”利用射影机拍摄上方的灵魂把符咒解开。接着再返回“201 地炉之间”进入“202 上座敷”，在这里可以取得“兄长的记事”、“旧日记的碎片”和道具。

20）先进入“203 房间”中，在保险柜附近会出现异常的反应，利用射影机拍摄之后可得出提示的相片，知道要打开的话就必须先取得锁匙。

21）离开房间来到“213 回廊”的位置，当走到镜子的位置时会出现与灵魂战斗的事件。而且在下方的房间之中，会发现有被符咒封印了的门，拍摄照片后得知解封的地方。

22）沿“213 回廊”尽头处的楼梯来到“114 回廊”的位置，在靠右方的位置会发现这条狭巷，拍摄后便可把符咒的力量解开。

23）返回“213 回廊”进入“215 琴之部屋”，在看过EVENT事件之后可于桌上取得“女性日记的碎片”，而在另一方则可以取得“青铜之键”。

24）回到“203 房间”中，使用“青铜之键”打开保险柜，在看过EVENT片段之后便取得“研究书草稿的碎片”。

25）离开“203 房间”来到“204 月见台”，会看到一段EVENT事件，接着再回到“118 中庭”的位置，当调查地上闪着光的东西时，会进入和灵魂战斗的事件。

26）战胜后可取得一张有关提示的相片，而在地上则可以取得“宗方八重之遗书”和数张相片。进入“107 和人形之间”，先拍摄右方洋娃娃的照片，得知要启动机关的话需要先多取得一个洋娃娃。

27）在左方的桌子上，选取右上方的洋娃娃便可得到“笼目人形”，再拿到右方的位置使用后取得“怒之面具”。

28）回到“101 玄关”的位置，于右方的墙壁上会出现异常的反应，利用射影机调查之后得知在这里可使用“怒之面具”，装上之后便可以打开机关，进入“103 隐藏通道”。

29）在进入了之后，首先要做的便是紧住取下刚刚装上去的“怒之面具”。而在通往“104 房间”的门前，会出现异常反应，在调查之后得知要成功进入这个房间，必须先在指定的地方装上面具。

30）在通道的尽头处会发现一个“喜之面具”，调查之后同样是要把它取下来。接着是进入“105 面具之部屋”，在进入之后同样是要记住取下门上的“悲之面具”。

31）走到房间中央的位置，这便是刚才照片中提示的地方，玩家需要把四个面具装上去才可以把锁打开。而在这根柱上，还有一个“乐之面具”，可是在调查的时候会出现EVENT事件，并出现灵魂而战斗。

32）战胜之后取下“乐之面具”，还可以在地上取得“研究所草稿之碎片”。接着在通往“112 走廊”的门上使用“乐之面具”，进入后记住把面具取下来。

33）走到“120 佛间”的门前，会出现异常的反应，利用射影机调查之后知道这道门是需要使用刻石来打开的。在通道上可以取得“兄长的记事”。

34）来到“111 庭园”时，在石碑的位置可以取得“山吹之刻石”。使用“山吹之刻石”把通往“120 佛间”的门打开，详细次序可参考（※图示四）。

35）进入后在前方的位置可以取得“似姿之面具”，然后便会出现灵魂并进入战斗。战胜后便可使用“似姿之面具”返回“105 面具之部屋”中，进入后记住把“似姿之面具”拿下来。

36）走到房间的中央，把手上“怒之面具”、“喜之面具”、“悲之面具”和“乐之面具”装在柱上，“104 房间”的锁便会打开。再利用“似姿之面具”回到“103 隐藏通道”，记住在用完后取回面具。

37）进入“104 房间”，在左方的位置可以取得“目隐之面具”，离开之后使用“似姿之面具”打开通往“110 灯火之廊下”的门，最后就是回到“132 鬼口”的位置。

38）在大门的旁边准备使用“目隐之面具”时会出现灵魂并战斗，把敌人收拾之后再次使用“目隐之面具”，观看EVENT事件后大门便会打开，进入通道往前走，于地上的尸体处发现了“御神镜的碎片”，再次观看EVENT事件之后便可完成第二夜。

第三夜　祸刻

1）第三夜开始的时候，玩家正身处于“132 鬼口”的位置。打开前方的大门进入“401 鬼口”，再来到“402 禁忌之地下道”一直往前走来到尽头处，会出现EVENT片段。

2）在尽头处的地上可以取得有关密码的记事，在回程的时候可以在地上取得“研究书草稿的碎片”，返回“130 通道”的位置，向“122 房间”方向走，途中会出现灵魂，玩家是必须把它击倒才可以离开的。

3）回到“122 房间”，发现通往“121 法事之间”的门已被符咒所封印。利用射影机把符咒拍摄下来，得知解封的地点就是在这个房间里，位置是后方的木堆之中。

4）成功把符咒的力量解开之后，回到“121 法事之间”。经“117 通道”来到“118 中庭”的位置，最后来到“123 月读堂”。

5）在走近门前的时候会出现异常的反应，利用射影机在门前拍摄照片，得知提示是在祭坛的位置，而且是需要使用刻石才可以把门打开。

6）立即返回“120 佛间”的位置，在祭坛的前方可以取得“式绳”和“有关使用式绳的古文书”，并得知需要在四个佛像处使用“式绳”。

7）使用的方法和次序是，当玩家站在刚进入佛间的门前并面向祭坛时，先到达左上方的佛像处使用“式绳”，接着是右上方、左下方和右下方。

8）成功的话，祭坛前的门便会打开，可以取得“碧色之刻石”。在取得之后会出现 EVENT 片段，把敌人击倒后才可以离开。

9）取得“碧色之刻石”后便可以返回“123 月读堂”，在门前使用“碧色之刻石”来把机关打开，详细次序可参考（※图示五）。

10）成功进入“123 月读堂”，调查大门正前方房间中央的东西后，会打开柜门取得里面的“研究书草稿之碎片”。

11）取得之后会开始出现异常反应的现象，玩家在这时需要先围绕这东西的四面，各拍摄得到一张相片，并知道要解开这个机关的话，就必须到达四处击倒不同的敌人。

12）取得四张提示的相片之后，首先来到附近的“118 中庭”位置。当走近石碑的时候会出现EVENT事件，随即出现灵魂，把敌人击倒之后可取得神秘的文字相片，并可以在地上取得有关“神官之记事”。

13）接着经“125 逢魔之渊”来到“126 位置”，当走近尽头处的时候会出现EVENT事件后随即出现灵魂，把敌人击倒也可取得神秘的文字相片，在地上取得有关“神官之记事”。

14）把敌人击倒之后，便先来到“124 位置”。在尽头处通往“127 位置”的门前是需要输入密码才可进入的。从开始前取得的文件中推敲，得出答案是“1347”。

15）来到“127 位置”的时候，在向“128 通道”的方向走时，会出现EVENT事件，接着需要和灵魂战斗，胜出后可取得神秘的文字相片和“神官之记事”。

16）离开“127 位置”返回“111 庭园”里，走近前方石碑的位置时会出现EVENT事件，接着需要和灵魂战斗，胜出后也是可以取得神秘的文字相片和“神官之记事”。

17）成功取得四张有关神秘的文字相片之后，便可返回“123 月读堂”，这时玩家是需要启动这个机关的。当角色进入月读堂的时候会面向这个机关的正面，上前调查后有四个键是可以选择按下的，由左至右计算是先按下第一个，听到一下效果音便即是成功。接着以顺时针方向的方式来到机器的第二面，同样是由左至右计算是按下第四个。如此类推，第三面是按下是按下第三个，而第四面则是按下第二个。

18）成功把四面的键按下之后，正前方便会升起了一个台，走上前会发现出现异常的反应，利用射影机拍摄照片便得知血迹的提示。

19）离开“123 月读堂”，当走到“117 通道”的时候，会发现地上的血迹，而根据提示玩家便可一直跟着血迹的方向走，最后来到“113 大广间”。

20）进入后会发现地上有一大滩血迹，当走近的时候会出现 EVENT 事件并遇上灵魂，成功把敌人收拾之后便可以取得“当主之证”。

21）回到“123 月读堂”，走上机器时调查后使用“当主之证”便可启动机关，而整座机器也开始向后方移动，打开了一条通往下方的道路。

22）沿着绳梯往下方走，会发现“御神镜的碎片”。走上前拿起之后会出现EVENT片段，在观看之后便可以完成第三夜。

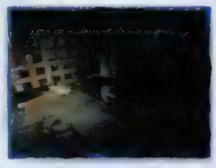
最终夜　天主

1）最终夜开始的时候，玩家正身处于“215 琴之部屋”的位置。在看过 EVENT 片段之后，先从房间的另一方取得“琴之乐谱”，然后再在琴前演奏。

2）在演奏之后，后方的门会突然打开，出现一条新的通道，进入后经楼梯来到“301 屋根里”。

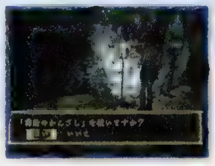
3）一直向前走，会看见地上的破洞传出了光，上前调查的话会出现 EVENT 事件并遇上灵魂，把敌人击倒之后再继续前进。

4）一直向前走，在门前右方的墙壁上，从洞孔中观看到另一方的情况，接着进入前方的门来到“302 屋根里”。



5）穿过“302 屋根里”来到“208 佛间”的位置，在这里可以取得强力武器“九 O 式菲林”，接着再向前走来到了“211 座敷牢前通道”。

6）在看过EVENT片段之后，先进入“210 座敷牢”内。在这里可以取得“雾绘之日记”、“御神镜的碎片”和“雾绘之簪”。



7）离开“210 座敷牢”进入“209 阶段廊下”，这时玩家可先来到“205 休息之间”，于柜上取得余下的“雾绘之日记”。

8）返回“209 阶段廊下”，沿楼梯返回“123 月读堂”经绳梯来到下一层。在之前取得“御神镜的碎片”的小祭坛位置上使用“雾绘之簪”。

9）装上了“雾绘之簪”之后便会听到一下效果音，这时通往“404 通道”的门便会打开，进入游戏中的最后部分，在进入之前玩家可先在旁边记录进度。

10）来到“404 通道”之后再一直往前走，途中会出现 EVENT 事件和敌人，玩家必须要把两个灵魂击倒之后，才可以继续前进。

11）经“404 通道”来到“405 位置”，在进入时会出现 EVENT 片段。观看之后把敌人击倒，再向“406 通道”方向进发。

12）来到“406 通道”的时候，在地上可以取得道具和“兄长的记事”。而后方的敌人也会出现，把灵魂击倒之后再向“407 通道”方向进发。

13）进入了“407 通道”后一直向前走，会出现 EVENT 片段。观看之后走至通道的尽头处，并发现了前方的大门是不可以进入的。

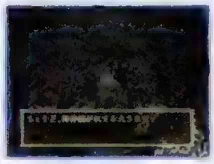
14）调查大门前方的石柱会出现 EVENT 片段，看见其哥哥的踪迹，并进入游戏中的最后一场战斗。

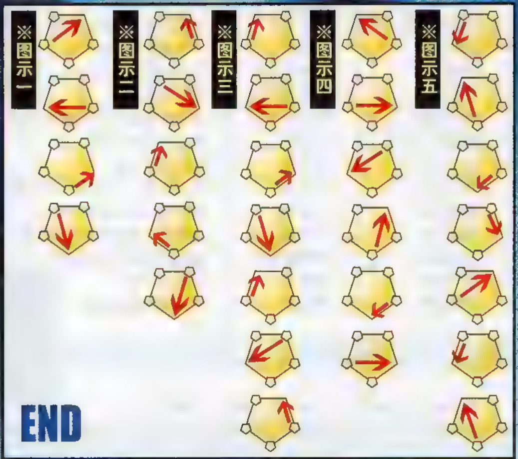
15）在这时玩家可使用刚才取得的“九 O 式菲林”，把敌人击倒之后会出现射影机破坏的 EVENT 事件。

16）得到灵魂的提示，在射影机之中原来收藏了最后一块的“御神镜的碎片”。立即冲上前取得碎片，之后便会自动组成一块完整的“御神镜”。

17）取得“御神镜”之后，把它装到对着大门的石柱之上，利用“御神镜”的力量来把最终灵魂消灭。

18）观看 EVENT 之后，成功把敌人击倒后便可完成整个游戏。





游戏全资料

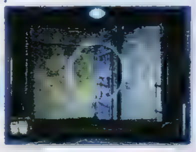
各版灵魂出现一览表

序章　冰室邸

1	绳之廊下之男	106绳之廊下	进入走廊的时候
2	阶下见之男	201地炉之间	进入房间的中心
3	缚男之灵	201地炉之间	经楼梯来到二楼，于地上取得记事之后

第一夜　断绳

1	横梁上之男	106绳之廊下	在取得相机之后，于背后的横梁上
2	兄长的人影	102地炉之间	在接近通往二楼楼梯的时候
3	阶下步行之男	201地炉之间	在调查二楼的门之后
4	屏风消失之男	106绳之廊下	于得知二楼的门是锁上之后，回到一楼的位置
5	书院之男	109书院之间	步入房间的深处
6	男之死体	109书院之间	打开用来供储物的门
7	编集者之灵	108着物之间	向窗的方向走
8	窗前消失之男	108着物之间	进入房间之后
9	押入中隐藏之男	102地炉之间	在返回地炉之间，于门前的走廊处
10	站立之男	108着物之间	当进入书院之间时
11	站在背后的男子	108着物之间	在使用“红色手镜”，在打开抽屉之时
12	编集者之灵	108着物之间	在使用“红色手镜”，在取得锁匙之后
13	镜前之女	114回廊	进入回廊之后于镜前
14	手长男之灵	114回廊	走完楼梯观看EVENT事件之后
15	浮游女之灵	113大广间	离开大广间的时候
16	吊丧之女	121法事之间	进入房间的中心
17	指出方向之少女	115仓库	进入房间之后
18	缘侧消失之女	118中庭	于走廊处
19	中庭消失之女	118中庭	于神社的旁边
20	振返之女	107和人形之间	进入房间之后
21	少女之灵	107和人形之间	在拍摄洋娃娃之后
22	首折女之灵	118中庭	从走廊回到中庭的时候
23	痛苦之女	118中庭	于中庭的月见台之前
24	振返之男	119阶段廊下	进入房间之后于镜前
25	角曲之女	119阶段廊下	进入房间之后
26	助手之灵	124位置	进入时观看EVENT事件之后
27	里庭消失之男	127位置	进入后于井的旁边
28	井户之女	127位置	进入通道之后
29	助手之灵	127位置	向深处走，于观看EVENT事件之后
30	站立之男	128通道	神社前，鸟居的左柱上
31	首吊之女	125逢魔之渊	从逢魔之渊返回中庭的时候
32	缚男之灵	119阶段廊下	回程的时候于阶段廊下
33	张付之男	129位置	于进入之后
34	作家之灵	129位置	向天花处摄影之后



第二夜　鬼游

1	缘侧走过之小孩	107和人形之间	打开门之后
2	目隐女之灵	117通道	于廊下的位置时
3	手长之男	119阶段廊下	于阶段廊下的位置时
4	逃走之小孩	119阶段廊下	进入阶段廊下之后
5	步行之小孩	124位置	进入房间之后
6	井户少女之灵	127位置	于调查井口之时
7	目隐女之灵	119阶段廊下	回程时于返回阶段廊下之时
8	首吊之女	118中庭	进入中庭向逢魔之渊的方向走
9	月见台之男	118中庭	从逢魔之渊返回中庭之后
10	缘下之少女	118中庭	从中庭经楼梯返回117走廊的时候
11	首折女之灵	121法事之间	于法事之间的位置时
12	瞎眼女之灵	132鬼口	于调查大门右方的时候
13	目隐女之灵	132鬼口	于回程的时候
14	指示烛台的少女	121法事之间	开门进入法事之间之后
15	目隐女之灵	121法事之间	于“鬼游之挂轴”入手之后
16	少女之灵	108着物之间	从107和人形之间开门进入着物之间之后
17	少年之灵	102地炉之间	于观看EVENT事件之后
18	书斋消失之男	202上座敷	进入房间之后
19	目隐女之灵	114回廊	于回廊的镜前
20	缚男之灵	212琴之部屋	离开房间返回走廊之时
21	书斋前之男	202上座敷	在取得“研究所草稿之碎片”之后，再于书斋之前
22	月见台消失之男	202上座敷	于离开书斋之后
23	首吊女之灵	118中庭	于中庭取得道具，观看EVENT事件之后
24	廊下之男	103通道	于进入103通道之后
25	目隐女之灵	105面具之部屋	调查柱上“乐之面具”，观看EVENT事件之后
26	民俗学者之灵	120佛间	于祭坛前取得“似姿之面具”之后
27	廊下之男	103通道	当返回103通道之后
28	民俗学者之灵	132鬼口	进入鬼口之后
29	目隐女之灵	132鬼口	调查门的右方，于观看EVENT事件之后

第三夜　祸刻

1	于瘴气中之众人	402禁忌之地下道	进入通道向深处走
2	首折女之灵	402禁忌之地下道	于取得“研究所草稿之碎片”之后
3	浮上颜之灵	130通道	于返回120房间的途中
4	中庭消失之男	121法事之间	进入房间之后
5	振返鬼面之男	119阶段廊下	从中庭返回阶段廊下之时
6	当主之灵	120佛间	于祭坛中取得“碧色之刻石”之后
7	首无神官之灵	118中庭	于中庭石碑附近的位置
8	首无神官之灵	125逢魔之渊	于126位置的尽头处
9	发长女之灵	124位置	于进入房间之后
10	首无神官之灵	127位置	于竹林旁边的位置
11	首无神官之灵	111位置	于石碑附近的位置
12	冰室家当主之灵	113大广间	跟随血迹进入大广间之后

最终夜　天主

1	首女之灵	301屋根里	调查破孔中传出的光
2	白衣之少女	210座敷牢	于离开座敷牢的时候
3	消失的男之灵	404通道	走到桥上，于观看EVENT事件之后
4	浮游女之灵	404通道	走到桥上，于观看EVENT事件之后
5	昔之绳之巫女	405位置	于观看EVENT事件之后
6	昔之绳之巫女	406通道	于进入通道之后
7	雾绘	407通道	于观看EVENT事件之后

※地图的数字编号和名称见上页※

虹色的青春

文：zacory

就像声音交织成旋律一样
就像丝绸被缝制成衣服一样
就像蓝天里有白云一样
就像水中有鱼儿畅游一样
就像阳光之下有花朵盛放一样
将来，跟我一起生活的人也会出现吧
试想想
我身边的那个人的事情
我想亲近的那个人的事情
透过互相凝望，心意相通
我由此得到新生
如果那名为‘恋爱’的话
我
或许正在谈恋爱……

第一章

1997 年 4 月 18 日，春。
私立光辉学园的足球场。
故事从此开始。

“又是很平静的一天呢。”我躺在球场旁的草地上，嘴里嚼着一根草杆，看着天空飘过的朵朵白云发出无谓的感慨。

下午的放学铃声刚刚响过没多久，我便早早地来到了这里，准备一会儿参加足球社的练习。

我——安藤佑已，正如各位所见，是一个普普通通的高二学生，学习呢，说实话并不怎么样，至于什么电脑啊绘画啊音乐啊之类的特长更是与我无缘。但是要说自己什么都不行，那我自己也不承认。虽然听上去像是自夸，可至少在足球技术上我还是对自己颇为满意的。

伸了个懒腰坐起身来后，我拿过身旁的足球，放到头上顶了起来。

但是，最近似乎对这个也没有什么自信了呢……

隔了半晌，我用双手将球固定在头上，望着空无一人的足球场发呆。

“喂～”

好像有什么声音，大概是错觉吧。我没有在意，脑中现在在想的只有一件事情。

4 月 18 日，也就是今天可能会是意义十分重大的一天呢，当然，只是对于身为球队前锋 16 号队员的我而言。原因嘛，是因为……

“喂～！”

球突然从头顶被人夺了过去，我吓了一大跳，立即回头看去。

出现在我面前的，是拿着球向我微笑的短发少女。

这位就是光辉学园全校男生的偶像——虹野沙希，也是我们足球队的经理。每次听到她充满活力的加油声，所有队员便会信心百倍的投入到比赛中。说她是足球社的灵魂一点儿也不为过。记得这学期社团招募会员时，就因为是虹野担任宣传工作的缘故，争着来足球社报名的人竟超过了100！其中超过一半的人大概只是为了虹野才来的吧。(证据就是……有许多人在观看练习赛时竟然一个劲地大喊对方回线犯规！这是篮球赛吗？）当初也正是因为虹野的劝说，我才会加入足球社的。

“喂，听得见吗？”她用球在我面前晃了两下，笑着问道。

“啊，你好，虹野同学。”我慌忙站起身来回答道。

“怎么了？一直在发呆，我都叫了你好几声了。是不是哪里不舒服？”

“嗯？……不，没什么。”

每次见到虹野，我总会变得手足无措，甚至不敢随意说话，生怕一不小心说错了什么使她对我产生坏印象。因为，虹野不仅仅是其他男生的偶像，也是——我心中的女神……

“啊，我明白了，一定是紧张吧。”听到我的回答后，她先是松了口气，而后像是恍然大悟似的说道。“今天可是正式选手名单公布的重要日子呢。”

她点了点头，装出一副语重心长的样子说道：“就像等待期末考合格名单发下来的时候一样，心脏扑通扑通猛跳个不停吧。我明白我明白……”

我俩对望了一眼，都笑了起来。

笑声过后，她认真地对我说：“但是，没关系！你一定会成为正选的，我相信你！你也要相信自己的实力哟！”

“是，是啊。”

没错，今天正是一雪去年的耻辱，正式向正选进军的日子。我一直相信这一点，一年的苦练，也该到收获的时候了。

虹野看着空旷的足球场，感慨地说道：“已经快有一年了呢，从我们加入足球队开始……啊，对了。”她转头对着我，“我是已经有一年了，可你是从六月的运动会后才加入的，所以……到现在是 10 个月吧。”

“我是因为虹野同学的劝说才会加入的，还记得吗？”

“当然了。”

“那么，还记得当时劝我入队时是怎么说的吗？”

她将双手放在胸前，以一如当时的认真语气说道：“你很有毅力啊，让我们一起以国立竞技场为目标努力好吗？说的没错吧。”

“那么……”我鼓起勇气问道，“可不可以问一下，虹野同学当时为什么说我很有毅力呢？”

“嗯……为什么呢？”她将食指抵在唇边，抬起头想着。过了半晌，她笑着向我吐了一下舌头，“对不起，忘了。”

“不，没什么，我只是随便问问。”虽然很失望，但我仍尽量装作若无其事地说道。为了掩饰内心的沮丧，我立即换了一个话题“今天要公布的正式队员名单不会全部都换吧，到底谁会被换下来呢？”

“啊，先前的会议你没有认真听吧。”

“不，那个……”我不好意思地挠了挠头。拜托，那个时候我正在补习室里被老师训呢。

“嘻嘻。你想，三年级为升学而努力的队员不是已经退出了吗？现在要填补的就是那些位置。”

“就是说，替补上去的是后卫中场各两人，以及……”

“安藤君你的前锋位置呀。”虹野指着我说道。

“还没有决定是我呢。”我摇头说道，“再说，今年新入队的泽渡实力很强，大家都把他看成是球队进军全国大赛的希望啊。”

“不。”虹野摇了摇头，“你也在呢。”

喂喂，有人能体会到我听到这句话后心中的兴奋吗？今天心血来潮早过来这十分钟真是太值得了！

正在这时，不远处集合哨声响起。

“练习开始了，应该会先公布正选名单吧。”虹野从地上拾起球并将它扔给我，坚定地说道：“没问题，你一定能成为正选，不会错的！一起过去吧。”

我接过足球。也许是被虹野的鼓励所感染，我的心里此刻也充满了自信，点头说道：“好，走吧！”

走了几步后，虹野突然停下了脚步。

“啊，对了。”

“怎么了，虹野同学？”

“想起来了。”她转过身来对着我，“我想起在邀你入队时，为什么说你有毅力了。”

“为什么？”我的心紧张得一下子提到了嗓子眼里。

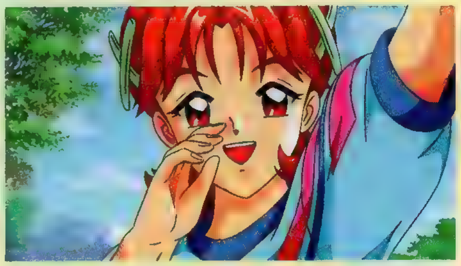
“在运动会的时候……”她的面颊突然泛起了一丝红晕，“没什么，还是算了吧。”

“为什么啊？”我差点当场摔倒在地，难道女孩子都这么喜欢吊人胃口吗？

“秘～密～。啊，大家都已经集合好了。快点走吧。”她好像想逃避什么似的一边说着一边快步向前方走去。

我无奈地叹了口气，也慢慢走了过去。

唉，女孩子啊……



“好，全体集合了。”长得有点像《飞越巅峰》中教官模样的教练依然是一副不苟言笑的样子。“练习开始前，先公布这次的正选名单。大家都明白，这次变更的目的，是为了补充三年级队员引退后球队的实力。因为要面对今年冬天的全国高中联赛，所以，球队打算以新选手为中心，并结合练习计划来严格训练。但是……”他的语气一下子变得严厉起来，“想要在练习中偷懒的家伙就给我滚回家去吧！这里不需要受不了苦的人！”

“那么……”他拿起点名册，“开始公布！”

“马上要开始了。”我注意到另一边的虹野微笑着用口

形向我说道。我冲她点了点头，但心里还是很慌乱。能成功的！我在心中对自己说道。这一年来我比谁练习的都苦，我肯定会成为正选的。

“右前卫，2年级井上！左前卫，2年级小井土！后卫，2年级山口，还有油井！还有一个，中锋……”

来了！我攥紧了拳头，努力将呼吸调整平稳，等待着那个名字从教练的口中说出来。

“1年级，泽渡！”

“是！”被叫到名字的男生向前迈了一步，响亮地回应道。

“太好了！”站在他旁边的一年级新经理秋穗实用胳膊肘拐了他一下，高兴地说道。

“完毕。”教练合上了点名册。

“喂喂，泽渡那小子，一年级就当上正选了吗？”“才能的差距吗……真是可恶啊！”站在我身旁的队友不满地小声议论道。

我呆呆地僵在原地，旁边的话一句都没有听见，自从听到那个和我的预计完全不同的名字后，我便一直是这个样子。

我，落选了……

我懊丧地使劲握着拳头，关节发出隐隐约约的响声，全然没有注意到不远处虹野那带着忧郁望着我的表情。

“安静！为了迎接下周对末贺高中的校际比赛，就以这些队员为中心开始特训。完毕，现在开始练习！”

在我身旁的人一个个向着球场跑去，最后只剩下我一个人孤独地站在那里。

我……没有成为正选吗？这一次，还是没有……我……

练习比赛的哨声吹响，攥紧的双拳也慢慢松开了。我苦笑着摇了摇头，慢慢向球场边走去，进行替补队员应尽的义务——拾球。是啊，我怎么会傻到想跟泽渡抢主力位置呢？他可是学校花大力气才挖来的天才，是所有人的希望啊。我呢？我算是什么呢？

没有办法啊，就像那些人说的那样，始终还是……才能问题啊……

在将球一个个捡起时，我真的有过想就这样退队回家的打算。正选队员正在场上比赛得热火朝天，而我却只能干这个。但我最终还是没有拂袖而去，也许，是因为我从小就不喜欢选择逃避的缘故吧。如果就这样逃走的话，那我就真成了个懦夫了。还有，是因为虹野的缘故吧……

终场哨吹响，我把球收拾到球筐里后向球场走去。该是我们这些替补球员练习的时候了。我是前锋，练习的项目是任意球。本来练习的时间就短，所以必须要抓紧时间。

就像教练布置的一样，练习是从易到难步步提升的，所以今天的任务我很轻松便完成了。但就算这样，又有什么用呢？

练习结束后，教练将队员召集在一起。“好，今天的练习就到此为止。接下来希望替补球员收拾一下场地。那么，解散。”

和其他的队员一同将场地整理好后，我一个人走进了器材室，默默地擦起球来。

不知是什么时候养成的这个习惯，好像是高一刚入队开始就这样了吧。同年级的田中龙太就像现在的泽渡一样，一年级就成为正选了。而那时候我连球都碰不到啊。从那天起我便发了誓：总有一天我也要成为正式选手！就是带着这种想法，我才开始了擦球和每天夜里的加练。但是，结果还是没有用啊……

反正，这项工作也是需要人来做的，那就由我来干吧。

“没问题，你一定能成为正选的。”不知不觉间，虹野那时的话语又在我的耳旁回响。

我，还有什么脸再见她呢？就算她对我只有一点期望也好，可我……

突然，外面传来了脚步声，而且好像正在向这儿走过来。

“后来呢，学姐，听我说。昨天到了晚上他还打电话过来。真是的，一直谈那个话题……”

是秋穗的声音。

“啊！”另一个熟悉的声音响起。

门打开了。

我回头看去，映入眼眶的是新进的球队经理秋穗实，以及，我这时最不敢面对的……虹野。

“学长，你在这儿干什么？”秋穗从虹野身后探出头来，不解地问。

我赶忙将球和毛巾放下，支吾着说：“干…什么？没、没什么。”

坏了，怎么会在这个时候碰上虹野。该说些什么呢？喂，安藤，快点儿找个话题吧。

秋穗没有理会我，继续高兴地与虹野说话。“啊，对了对了！虹野学姐，他昨天打电话来了，可我那时正在洗澡，所以说过些时候再打，可他……”

“嗯，那个……”虹野看着我，一副欲言又止的样子，但最终还是犹豫着说了出来。“很可惜呢，正选……”

“学姐？”也许是没被理睬的缘故吧，秋穗看了看虹野，又看了看我，神情变得有些不满。

“嗯，是啊。”我低下头，手在足球上随意摩擦着，“但是，那也没办法呢。”

“我能帮上什么忙吗？”

“不用不用，这是最后一个了。”我连忙摆手，“倒是虹野同学为什么这么晚还没回家呢？”

秋穗两手叉腰挡在虹野面前。

“我因为忘了东西了，所以回来取的。虹野学姐是为了照顾我才弄得这么晚的，现在要一起回家了，对吧？虹野学姐。”

“嗯、嗯、是这样的……”

“啊，在这里在这里！”秋穗好像发现了什么似的走向一边，从放球的架子上拿起了某样东西，“太好了，我还一直在害怕如果没了的话该怎么办！虹野学姐，早点走吧。虹野学姐！”

虹野沙希

Profile

にじの　さき
誕生日●1月13日
血液型●A型
身長●156cm
スリーサイズ(B/W/H)●81／59／82(1年生時)
82／59／83(2年生時)
82／60／84(3年生時)
所属クラブ●野球部かサッカー部

運動部のマネージャーで男子部員たちのアイドル的存在。彼女自身はそれほどスポーツが得意ではなく、もっぱら応援するほうが好きらしい。多少おせっかいなところもあるが、めんどうみがよく、常に男性をひきたてようとする。趣味は料理で、肉じゃがが得意。食べ物の好き嫌いはしない。ふだん聴く音楽はロック系。声：菅原祥子。

“啊，嗯，是呀……”

秋穗挽住虹野的胳膊，将头扭向我。“那么学长，我们回去了。先失陪了。”

“嗯，再见。”就这样吧，反正现在也不知道该和虹野说些什么。

“嗯、虹野学姐，刚才说到哪儿了？对了对了，说到泽渡昨天打电话来对吧？泽渡他啊，就像平时一样的轻松，对那件事好像十分高兴的样子。然后呢，又说‘就算在高中，一年级也照样能拿到正选’……”

“秋穗！”虹野的语气突然变得严厉起来。

“咦？怎么了？”

“啊，不……”虹野又恢复了平时的样子，好像有要紧事似的拉着秋穗向门外走去，“秋穗，天有些晚了，快点回去吧。好吗？”走到门口处，她又回头看了我一眼。

“再见，路上小心。”我先开口说道。

“嗯，再见了……”

两人的脚步声越来越小，终于听不见了。而我，也实在没有心思再在这儿擦球了。

“一年级也能取得正选”吗？如果没有泽渡的话……只要没有那家伙的话……我早就已经……

算了，再想下去我自己都会瞧不起自己的。越想心里越不是滋味，还是和平时一样，早点儿去夜练吧。

我随意用布在球上抹了几下，拿起衣物向门外走去。

夜练的神社离我家并不算远，因为路灯的照明以及晚上很少有人来，所以一年前我将这儿选为了夜练的场所，在两棵树间挂着一张旧网，这是我从附近一位不熟悉的体育用品店店员那里拿来的网，原本好像是排球专用的。因为一年间我一直不断地用它练习，现在已经相当破旧了。

在我们学校的足球部，如果二年级不能成为正选的话，那就几乎没有站到赛场上的机会了。所以今年的春天就是最后的机会。抱着这种想法，我一直鼓足干劲练习着，可……结果都已经这样了。我还到这里来干什么呢……

啊啊，不想了！我使劲摇了摇头，把球放到地上，在脑海中虚拟了一下人墙站立的位置，泄愤似的将球大力踢向球网……

一个小时后，我回到了家。

“我回来了。”

屋里没有人回应我。妈妈果然还没回来。老爸常年在公司的海外分部工作，只在假期才能回来，妈妈也是因为工作的关系，最近常常加班到很晚才能回家。所以这个时候屋子里就经常只剩下我一个人。平时倒是没什么感觉，今天怎么就感到这么寂寞呢？

我打开自己的房门，将散布在地上的足球杂志踢开，一屁股躺在了地上。好久都没这么累了，是因为一整天都花在足球上的缘故吧。可恶……真的没机会成为正选了吗？

有意无意地，我的视线停在了写字台上的照片上。

那是刚入队时全队的合影，不过经过我修剪后出现在镜框里的只剩下了两个人。我很幸运地站在了虹野的身旁。其实也不能算幸运了，在合影前全体队员可是争了好久呢。唉……虹野现在会怎样看我呢？

下次校际比赛是5月4日吗……啊啊，不想了！睡觉吧！

躺在床上，我拿过一本诗集，又翻到了自己最欣赏的桑德堡的那首诗。

我告诉你昨天是已停止的风
是落下西天的夕阳
我告诉你世界上没有别的东西
只有一个充满明天的天空
我们在日落时说：
“明天又是一天！”

“明天又是一天……”我自言自语了一句，将诗集盖在脸上闭起了眼睛。

明天……

第二章

"虹野同学，等我一下！"

在一片茫茫的大雾中，我拼命追赶着前方慢慢走着的那个令我魂牵梦绕的身影。可不管怎样努力，她却始终离我那样的遥远，在我四周笼罩的只有那无穷无尽的白。

渐渐的，她在我前方不远处背对着我停下了脚步，声音清晰地传入我的耳中。

"很抱歉，安藤君。以前我一直在为你加油，那是因为我相信你有实力带领球队进入全国大赛。可是现在看来……"她转过头来，微笑着说，"你好像没有才能呢。"

我呆呆地站在那里。突然，最后的那句话以各种各样不同的声音充斥了所有的空间。

"没有才能呢！""没有才能呢！""没有才能呢！"

不对！

"佑己。喂，佑己！"

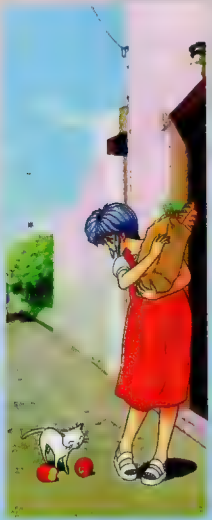
"不对！"我拍案而起，将站在我旁边的那个人吓得向后倒退了几步。

黑板、窗户、书桌、喧闹的教室。

"这里是哪里？我是谁？"我坐回座位上揉了揉眼睛，打着哈欠问被我吓退的那个男生。

"下课铃竟然也没能把你叫醒，你睡迷糊了吗？"

站在我面前的这个人叫早乙女好雄，是我的死党，在学校里也算是个名人。因为这家伙在刚入学没一个月的时间内竟然就将光辉学园几乎所有美女的资料搜集完整，而且还按不同的编号方式将她们编辑成册。不过，在追女孩子方面他的实力就堪称男人中失败的典范了，基本上每次在问过"小姐，你的姓名地址和电话号码？"后紧随而来的都是女孩不屑地一"哼"后扬长而去的身影。



嗯，总算回过劲来了。好像是刚下课不久的样子，我是什么时候睡着的？记不清了，大概是第二节课吧。不过第一节课上的是什么呢？不想了不想了，一想起学习头就疼起来了。刚才是梦啊，还好是做梦。

"哟，怎么了？好像没什么精神啊。"好雄问道，"被女孩子甩了吧？啊，不可能，没有女朋友的你又怎么可能被甩呢？"

可恶，竟然戳我的伤心事。

"你不还是一样。"

"呜，同志，什么都不要说了，彼此彼此。说真的，是不是正选的位置被一年级的家伙夺走了？"

"……别说得那么明白好不好。"

"好了，漫长的人生什么事都会遇到的嘛！这时我们需要的就是这个！"他像变戏法似的手中多出了几张纸片。

"这是什么？"

"门票啊，这可是迪斯尼乐园的哦。"

"……我很高兴你对我有这份心意。"我摇着头拍了拍他的肩膀，"可是，我真的没有那种嗜好。和你两个人去游乐园……我不是BL……"

"笨蛋！数数有几张！"

"1、2……4张。"

"你以为我会对男人有兴趣吗？这是约会！双·重·约·会！而且，对方可是你最想看到的人哦。"

"是谁？"我急忙问道。虽然隐约明白好雄这句话代表的意思，但我还是不敢相信自己的预感。

"运动部的偶像、你们队的经理虹野同学。还有，虹野同学的朋友，叫如月的女孩子，也是个美女哦！呀～虹野同学又受欢迎，对人又好，可防守也是相当坚固呢。她原本完全可以置之不理的，可这次不知怎么竟一下子就答应了。"

"喂，你不是对虹野同学说了些什么吧？"我紧张地问道。

"没说什么啊……，只说因为你的正选位子被后辈抢走而一直灰心丧气，所以想请你去游乐园并在那里安慰你一下……就这些吧。"

我一下子站了起来，瞪着眼问道："不是开玩笑吧？真这么说了？"

"说了，就像这样。"好雄摊开手，一副无所谓的样子。

"什么！"我气得举起拳头，做出要打下去的姿势。

"没什么不好嘛。反正虹野同学也答应了……或者是什么别的原因？难道说你不想去？"

"我可没记得自己那么说过……"

"好，那就这么决定了！啊，这些是你的。2张共4000元。"他把两张票递给我，另一只手摊开放在我面前。

"不是送给我的吗？"

"别开玩笑了，男人怎么可能会享受到赠票的待遇？如月同学的这一张我去给她，所以虹野同学那边就拜托你了。是不是问虹野同学要钱……你自己看着办吧。"

可恶，什么"请"我去游乐园，这分明就是叫我自己出钱嘛！不过，没关系！约会！这可是我和虹野的约会啊！放过这种机会的男人就下地狱去吧！

好雄低头看了看手表，"哦，差不多到课外活动时间了吧？我先走了。明天游乐园门口10点集合啊。别迟到了！"说完话后，好雄急急忙忙跑出了教室，嘴里还不住地小声嘟囔着："如月同学啊～"

这家伙，分明就是想借机会跟如月同学约会嘛。卑鄙，竟然利用我！

好雄突然从门口探出头来，"这张就算先借给你的，记得要还钱哟。"

我顺手抄起一本书做势要向他扔过去，那张脸一下子便消失了。

好了。我活动了一下筋骨，该去球队训练了。虽然去了也只是捡球，不过也不能放弃努力啊。我摸了摸口袋里的两张票，走向了门外。

来得好像还是早了一些，操场上一个人也没有，平时喧哗的足球场一下子变得如此安静还真是让人觉得有些不习惯。我走在软软的草坪上，四处张望企盼能发现虹野的身影。

"你好……"听来好像有些担心的声音在我身后响起。

来了！我回过头去，虹野就站在我的面前，从面部表情看起来似乎有几分犹豫。

"啊、虹野同学。怎么了？一脸严肃的样子。"

"没什么。"她吁了一口气，脸上又回复了往日的笑容，"太好了。今天恢复精神了吗？"

"本来也没什么事啊。"我耸了耸肩膀，"请称我为'精神饱满的安藤'吧。"

"那我也要充满精神，嗯！那么今天一天，也要拿出毅力努力练习哦。"

"对了……"我从口袋里把票拿了出来，"虹野同学。这个是从好雄那里拿来的。"

"明天的门票吧。谢谢。我很期待哦……啊，对了对了，多少钱，门票？"

"嗯……不用钱。是朋友送的。"我撒谎说道。

"是吗？那真是太好了。"

"那个……"我挠了挠头，小声说道，"好雄，刚才好像对你说了些无聊的话……"

"早乙女君吗？有说过什么吗？"

"啊，不。"我赶忙摆手，"没什么，大概是我记错了。另外，虹野同学，这样真的可以吗？"

"嗯，是足球部活动的事吗？放心好了，明天部里放假。5月4日的休息日是校际比赛，所以和那天换了。如果是活动日的话我不是也不能去了吗？"

"不，不是这个……抱歉，没什么。"其实我想问的是和我一起去真的可以吗，但明说的话却怎么也说不出口。

"学～姐、虹野学～姐！"

我循声看去，秋穗一边喊着一边兴冲冲地向这边跑来，不一会儿就在虹野的身边停住了。

"虹野学姐，在这里干什么啊？"

"唔，没什么。"

"那我们快点到那边去吧！学姐。今天我带了很好吃的巧克力哦。我放在更衣室了，去吃吧，那可是有名的牌子哦……。我昨天也吃了一点，真的很好吃哦！我想也一定要让学姐你也尝尝，所以就带来了！"

"谢谢，可是……"

"还有哦，今天带来的不止巧克力呢……。"

我被晾在了一边。只能尴尬地站在原地，听着秋穗的说话。喂喂，刚才那么好的气氛到哪儿去了？

秋穗突然停止了说话，生气地看着我。

"你有什么事吗？学长。"

"唔？什么……事？"我没回过神来，反问道。

"我正在和虹野学姐说话，如果没什么事情请你不要妨碍我们！"

咦？小姐，没搞错吗？打断别人亲密交谈的好像是你吧。

"虹野学姐，快点走吧。"秋穗拉住虹野的手，撒娇似的说道。

"啊，嗯。"虹野冲着她点了点头，向我告别道，"那么……待会儿见。"

说这话的时候，秋穗在她的身后吐出舌头示威似的向我做了个鬼脸。

小姐，我和您有什么仇吗？……

虽然捡球后只是半个小时的练习，不过还真是累啊。在器材室擦完球后，我如平日一样又去神社加练了一个小时，然后回到了家。

进了自己的房间后，我从口袋里拿出了门票仔细端详着。

明天去游乐园吗？好雄这家伙，这果然是他关心人的方式啊。谢谢了。

我来到日历前，用红笔在明天那一栏上画了个心形的记号。DOUBLE ——约会啊！！

第三章

天空的蔚蓝色依然皎洁无比，只有几片薄纱似的轻云点缀在空中，高处悬挂的旗帜被微风轻轻吹拂着而摆动着身躯，太阳从薄云处将轻柔的光线洒向大地，典型式的光辉市的春天正是如此的景象。

观览车、翻滚火箭、鬼屋、过山车。

游乐园，我来了！

站在入口前面，我看了看表。9点20，似乎来得太早了。

也许是因为星期日加上好天气的缘故吧，今天来迪斯尼乐园的人出奇得多。我漫无目的地巡视着熙熙攘攘的人群，在心底默默数着有几对情侣经过。

数到第42对时，我的视线里出现了虹野和另一个女孩的身影。

当虹野走到我身前时，我的呼吸几乎都已经停滞了。太、太漂亮了！浅红色的羊毛衫，淡黄色的纱巾披在肩上，在胸前打成了个蝴蝶结。穿着便服的虹野给人一种比在学校更加明亮的感觉，明艳得不可方物。

“早上好。”她笑着向我打了个招呼，旁边的女孩也同样照做了。

“啊，早上好。呃……”我注意到了那位戴眼镜的陌生女孩。她穿了一件深红色的衬衣，将一本书抱在胸前，看上去很文静的样子。这就是好雄说过的如月同学吧，果然也是位美女呢。

“啊，是初次见面吧！”虹野注意到了我的视线，将如月推到了前面，“这位是如月未绪，是我最好的朋友。”

“我叫安藤佑己。初次见面，你好。”

“我是如月未绪。请多关照。”很温柔的声音。

如月，怎么好像是战国时期某个忍者家族的赐姓？大概是我格斗游戏玩得太多了吧。

“如月同学……很稀有的姓呢。”

“是啊，确实是不常听得到的姓。”

“未绪她很喜欢读书，是文艺部的。好像每天都会去图书馆哦。”虹野在一旁说道。

“嗯，真的很喜欢读书呢。连今天也要看书吗……？”

“啊，这是这个游乐园的导游手册。”如月将书递到我的面前，“前天，到书店去逛的时候看到的，所以就先买下来了。”

“原来是这样啊。还这样特地准备，谢谢了。”

“不，没什么。”

虹野向我身后看了看，又环视了一下四周，问道：“早乙女君呢？”

“好像还没来。嘱咐别人不要迟到的人反而迟到，真是没办法……”这时我发现如月好像因为插不上话而显得有些不安，便问她：“如月同学，经常来游乐园吗？”

“不，最近几乎没来过了。”

“这样啊。那今天硬叫你出来有没有给你添什么麻烦？”

“未绪是我叫出来的，因为早乙女君说最好带朋友一起出来。”虹野说，“不过，早乙女君还真是慢呢。出了什么事吗？”

那家伙，不会是睡着了吧？刚想到这儿，我抬头向远处望去便看到了那个家伙的身影。

“喂——喂——”好雄大呼小叫着向我们跑来，引得路上的行人都回头盯着他看。真想装作不认识他。

“呀，不好意思，不好意思！”他跑到我身边停下来，气喘吁吁地向女士们道歉。

“早乙女君，早上好。”女孩子们倒是很和气的问候道，但我可没那么客气。

“喂，你这家伙很慢哪，不知道大家都在等你吗？”

“啊，别这么说嘛。来这里的途中，有老婆婆向我问路，又遇到了掉了隐形眼镜的人，还要把马上要生产的产妇送到了医院……”

“那么，是不是还有帮人一起推坏了的车，还要送迷路的孩子回家对吗？”

“是啊是啊，是这样没错！好兄弟，太了解我了！我的性格就是遇见困难的人就不能不管啊。呀……真是太费力了。”

“早乙女君真是个好人呢。”如月钦佩地说。

“是，是啊是啊！我可真是好人哪，哈哈哈……。”

“我觉得能够为别人做些什么是件非常了不起的事。”如月一脸认真的样子。

“……是呀。哈哈，啊哈哈哈……”好雄虽然还在笑，但笑容已显得有些勉强。

“嘻嘻。好，既然全员都到齐了，快点进去吧？”虹野提议道。

“是啊，进去吧。”说实话，我也不太想看到好雄尴尬的样子。

“嗯！未绪，走吧！”

“好，稍微有些紧张呢。”

我和好雄走在两位女孩的身后，稍微保持着一段距离。

“呀，糟糕了。如月同学，莫非对那样的谎话也当真吗？”好雄小声对我说道，“现在还存在于这个世上吗？那么纯真的女孩子。”

我没回头回答他说：“如果这么想的话，还不好好向如月同学道歉。”

“知道了。好，我们也走吧。”

我发觉好雄的声音变得兴奋起来，回头一看被他那两眼变成心状的样子吓了一跳。这家伙，已经决定将新目标定为如月同学了吗？

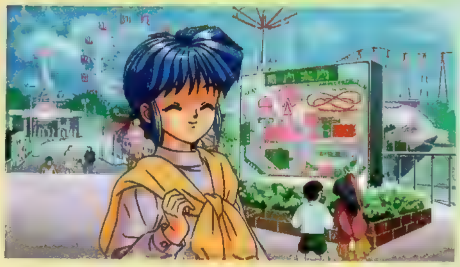
“好了，那么快点开始玩吧！虹野同学就交给你了。”好雄突然抛开我跑向虹野，“虹野同学。”

“是的，什么事？”

“这家伙有话跟你说。”好雄指了指我，然后对如月说道：“如月同学，我们先进去吧。”

“……好吧。”

好雄向我使了个眼色后，和如月慢慢向入口走去，而虹野却站在原地等待着我。这个时候我也没时间埋怨好雄了，只得硬着头皮走了上去。



“什么事？那么正式的样子？”

虹野答应今天的约会是因为担心我吗？这个问题究竟该不该问？

“怎么了？”

算了，就算问了也不会有答案的。话到口边我却一下子泄了气。只得以立在旁边的导游图来转移话题。

“啊，这里有游乐园的导游图呢。有过山车、观览车、还有鬼屋……”

“嗯，现在在门口，那我们先去哪儿好呢？”

“先进去和好雄他们商量一下吧。”

“嗯？”虹野好像有点儿诧异。

“有什么事吗？”

“啊，不！”虹野脸一红，笑着摇了摇头，“先进去吧。”

浅灰色的砖瓦组成的大屋笼罩着一层阴暗的气氛，门口上方，一副石雕的鬼怪面孔凶狠的注视着每一个游客，让人毛骨悚然。

……竟然会选择鬼屋，果然是好雄的一贯作风。这家伙，不会是想趁暗做些什么坏事吧？

“虹野同学，你是不是有些害怕鬼屋？”我注意到她的表情似乎有些犹豫。

“嗯？怎么会这样想？”

“不，只是总觉得是这样。毕竟，女孩子好像在这种地方大多都有些害怕。”

“……说实话有一点。但大家都想进去的话，我是没关系的，凡事都要挑战一下嘛！”

“抱歉抱歉。”好雄突然插了进来，将我拉到一边，小声说道：“你不会想打算白白浪费这个机会吧？鬼屋这种地方之所以会存在，是游乐园为我们这样的热血青年制造合法牵手的机会的啊！”

“……这种理论倒是第一次听说。”

“那么就这样决定了，你和虹野同学一组，我和如月同学另一组。”

他跑到如月面前，满脸堆笑地说，“那么，如月同学，大家进去吧！”

“唔……”如月面露难色，将求救的眼神投向虹野。

“未绪，害怕吗？”虹野问道。

“啊，我……是有些害怕……”

“呀……是鬼屋！多么令人期待啊！”好雄伸开双臂，望着鬼屋一脸幸福的模样，“……人们常说‘没有进过鬼屋，就不算到过光辉市的迪斯尼乐园’。今天能到这里来，这真是令我一生难忘的事啊！”

他向我偷偷使了个眼色，我也只好随声附和道：“是……是啊。真是幸福啊！”

“奇怪。”如月翻开导游手册，疑惑地说，“这本导游手册上好像没有写这样的事呢……”

“……是啊，真是奇怪呢。”好雄也故作疑惑状，“光辉市的出版部门太不负责任了，竟然会让这样的早期导游手册存在。总之，大家进去吧！”

"怎么样，未绪？"

"……嗯，既然大家都想进去的话……"

"好，决定了！那么进去吧。"

好黑啊。本来刚进来时以为过一会儿眼睛就会适应，现在看来大概是设计者要的就是这样的视觉效果。在黑暗笼罩中远处不时会闪过几团淡淡的火光，四面八方经常还会传来奇怪的声音，如果我胆子小点儿的话大概早就不敢待在这儿了吧。

我和虹野她们走散了。

好雄刚进来就提醒我抓紧机会握住虹野的小手，虽然我当时的回答是在暗中也许会握错。但现在想起来，大概是我自己没有胆量吧。毕竟，虹野对于我来说是像女神一样的存在。趁着黑暗做出那样的举动，总觉得会受到良心的谴责。

不过……稍微也有些后悔呢。这么好的机会……

"喂，喂……那边，有谁在吗？"

略带一丝害怕的女孩声音从我不远处传来。

"虹野同学，是你吗？"

"啊，太好了！"她赶忙顺着声音走到我的身边，如释重负似的长舒了一口气。

"只有安藤君你一个人吗，其他人呢？"

"不知道，好像大家都走散了。"

"未绪——！早乙女君——！"

没有回应，我们听到的只是四周传来的回音，在现在这种情况下听起来还稍微让人感到有点儿恐怖的感觉。

"……没办法了。"我叹了口气，对虹野说，"总之朝出口走吧，说不定他们早就出去了。"

我向记忆中大门的方位走去，虹野在背后小声叫住了我。

"呃？什么事？"

"嗯……那个……"虹野看了我一眼，低下头小声说道："如果走散了的话就不好了，还是，那个……"她的声音变得更小了，"我的意思是，如果能拉着手的话也许会好一点……"

"什么！"我几乎不敢相信自己的耳朵。

"啊，我不过是随便说说而已，不行的话就算了。"

"不不不！"我急忙摆手，"你说得对，这样的确会更好。那么……"

我将手递向她，她也慢慢把手伸了过来。

Lucky！虹野那温暖细腻的小手此刻正在我的掌握中，以往只有在幻想中才会出现的景象竟然会在这里变成了现实！幸亏在黑暗中虹野看不清我的表情，否则我现在这副兴奋的面容一定会吓坏她的。这样，即使走一辈子的路我也心甘情愿啊！主啊，感谢您，感谢您赐给了我们这种叫做鬼屋的地方！

"嗯？你说什么？"虹野好像觉察到了什么。

"呃？不，我什么都没说啊。"

在走过了几个拐弯后，我们渐渐听到了人语声。

"啊，那边是出口了！太好了，终于到了呢！"虹野轻轻将手从我的掌中抽了出来，向着光亮的地方跑去。

可恶！为什么不把鬼屋修得再大一点儿！！

我唉声叹气地向门外走去，刚一出门，就看到了站在不远处的好雄与如月。他们也发现了我和虹野，向这儿走了过来。

"你们真慢哪。在里面干了什么了？"好雄的心情好像不太好。

"没，什么也没干啊！"只是牵着手而已，应该算是什么也没干吧。

"里面，真的很黑呢。"如月心有余悸的说。

"第一次都会觉得恐怖啦，习惯了就没关系了……好，那么去别处吧。"好雄将我拉到身边，小声问道："老实说，你和虹野同学在里面发生什么了？"

"我都说了什么也没干嘛！"

"那么，手呢！"好雄还是不死心，"牵手了没有？"

"……为什么你不提这个不行啊？"

"啊！真行啊！！"他兴奋得向我背后猛拍了一掌，差点儿把我打了个踉跄。

"你怎么样了？你是和如月同学在一起的吧？"

"我吗？"一提到这个，他马上变得无精打采，"我……被如月同学先发制人了。"

"先发制人？"我吃了一惊，难道如月同学她……

"……她一直害怕地躲在我的背后。我连握她手的机会都没有啊——！！"

"………"

第二站，目标——过山车。

好雄去排队买票了，如月在一旁聚精会神地翻阅着导游手册，而我，则是有一搭没一搭地和虹野闲谈着。

"这里就是过山车啊，有点 SF（科幻）的感觉。"我说道。

"这儿附近的一带是叫'未来世界'，大概就是因为这原因吧。"

"未来世界？"

"好像是这附近一带游览区的名称，你仔细看看，不觉得有些未来的感觉吗？"

"这么说的话倒有点儿像。虹野同学喜欢 SF 吗？"

"嗯，像《Space Force》这样的 SF 电影，很喜欢啊。虽然书是没怎么读过，但是我很喜欢那样的科幻片，很刺激。"

喜欢 SF 电影。我在心中暗暗记了下来，以后应该会是有用的资料吧。

当我在此为寻找话题而浏览四周时，无意间将目光停在了不远处的一家汉堡店上。

虹野顺着我的视线看去，扭头问我："安藤君，肚子饿吗？"

"嗯。"我点了点头，"少许有点饿了，想吃点汉堡呢。"

"是吗。你等一下，我去给你买。"我还来不及阻拦，虹野就跑远了。

"你这家伙真过分哪，居然让女孩子去买。"

我扭头一看，是拿着票瞪着我的好雄。

"话是这么说……"我无奈的耸了耸肩膀，"可虹野同学的动作太快了嘛……"

"好了，不说这个了。"他向等待乘坐过山车的队伍扫了一眼，"哦！队伍开始动了，差不多快到我们了。"他用胳膊肘捅了我一下，"喂，你想坐在谁的旁边？虹野同学还是如月同学。"

"谁的边上都一样嘛。"

"你是笨蛋吗？"好雄像看着怪物似的看着我，"过山车这种东西之所以会存在，是游乐园专门为我们这样的纯情男孩制造合法拥抱机会的贵重场所哦。"

"……倒过来时抱吗？"

"拥抱真是好啊！"好雄双手握拳，憧憬地望着天空，好像又沉浸在了幻想中，"尽管如此，总要等到乘完了以后嘛。'不要紧吧？'伸出的手。'不要紧的。'虽然这么说但仍步履蹒跚的她。'傻瓜，我来扶着你啊……'"

"……你才是傻瓜。"

"总之，你究竟想和谁坐？"

还用得着选择吗？"……虹野同学吧。"

"抱歉，久等了。"虹野跑了过来，将手中的汉堡递给了我，"普通的汉堡，没关系吧。"

"真是太感谢了。"我接过汉堡，从手里到心里都感到了温暖。

"虹野同学，没有我的吗？"好雄指着自己的鼻子问道。

"唔？早乙女同学也饿了吗？啊，安藤君，不用吃得这么快嘛！这样对消化不好。"

没办法，确实是饿得受不了了。为了今天不迟到，我可是没吃早饭就赶来了。现在我的吃相，大概只能用狼吞虎咽来形容吧。

"既然大家都到了，那就快点儿去乘车吧。喂，如月同学，要去了。"好雄把票塞到我的手中，对虹野说道："为了令女士们免受惊吓，这次乘车决定男生和女生坐在一起，虹野同学和佑己一组，没问题吧？"

"嗯。"虹野笑着摇了摇头，"当然可以。"

我心里松了一口气，本来还以为虹野会反对呢。好，显示我男儿本色的机会到了！不过，肚子怎么好像不对劲呢？

入座之后，我越来越感到不舒服。可能是从我的表情上发现了异状，虹野担心地问道："怎么了，是不是不舒服？"

"没什么。"此时我只得强作笑颜，"大概是有些紧张吧。"

听到我的回答，虹野没有再问下去。这时，过山车启动了。开始时还很慢，但当它爬上高处开始俯冲时，狂风突然间咆哮着在我身边划过，车上的尖叫声不绝于耳。虹野紧紧抓住我的衣服，从触觉上能感觉到她在微微发抖。

可恶！我的男儿气概到哪儿去了？本来这时应该轻轻搂住她，在她耳边轻轻说道："不用怕，有我保护你呢！"可是……可是我的肚子实在是很不好受啊！！为什么偏偏在这个时候，过山车快停下吧，我想上厕所！！

不知过了多久，在我的脸色青青红红转变了好几次之后，过山车终于停下了它的步伐。我强忍着走到入口处，四个人又一次聚到了一起。

"很棒啊！这种感觉太舒服了！"好雄兴奋恶地嚷道。

"果然……还是很可怕。"如月轻轻拍着自己的胸口，好像还对刚才的旅程心有余悸。

虹野没有回应他们，而是焦急地扶住我，说"安藤君，真的没事吗？你的脸色很差啊。"

"头晕……。"

"呃？头晕？你乘过山车头晕吗？"好雄探过头来，好奇地问道，"可能是因为乘过山车前吃那种东西的缘故吧。"

"唔……"我感到喉咙处有股液体想要涌出来，急忙用手捂住嘴。

"怎么怎么，几个月了？"

好雄这个白痴，这种时候我可没心情跟你开玩笑！

"早乙女君！"虹野生气地看着他，好雄赶紧举起手作投降状。

"不好意思，我先去趟厕所。"

如果在这儿吐出来就太难看了，尤其是在虹野面前。

"喂喂，真有那么严重吗？"好雄也不再开玩笑了。

"不要紧吧？我陪你一起去吧。"虹野担心地问我。

"嗯？"虽然被虹野关心是很高兴的事，但这种时候……我可不希望让她看见我这么没用的样子……

"没什么大不了的，用冷水洗把脸应该就会好了。"

"可是……"

虹野好像还不放心似的，这时好雄向她摇了摇头。

"虹野同学，这时还是让他自己去吧。"

果然是兄弟！太理解我了！

"真的不要紧的，那么，我去去就来。"我抛下这句话后急忙向远处跑去。

啊，总算舒服了！多亏那位好心的女孩指路。粟林三枝，是叫这个名字吧？听说要当艺人，很漂亮的女孩呢！真希望有机会能再碰面。

我走回到过山车前，虹野看到我连忙跑了过来。

"怎么样，已经没事了吧？"

"嗯，托你的福，现在很舒服了。"

"太好了，我和未绪一直都在担心你呢。"

我感激地向着如月点了点头，她也笑着向我点头回应。

"既然这样……"好雄看了看手表，"大家都饿了吧。那我们先去吃饭，然后我们再到观览车上去观赏风景，怎么样？"

"安藤君，可以吗？"虹野问我。

"嗯，没问题的。去吧！"

从餐厅出来后，已经是下午四点钟了。按照计划，该去这次双重约会的最后一个目的地——观览车了。

大概是因为时间已经不早了的缘故，在观览车前并没有多少等待的人。虹野自愿去买票，如月同学也一起跟了过去。按照前两次的形势，我有种预感，好雄大概又要说些什么了吧。

"佑已！"

"来了！"

"观览车要和谁一起坐？虹野同学还是如月同学？"

"……为什么不能四个人一起坐呢？"

"笨蛋啊！观览车要四个人一起坐干什么啊？观览车这种东西之所以会存在，是游乐园专门为我们这样的青春期少年制造合法独处机会的珍贵场所啊！"

"……从刚才起就一直'合法合法'的，游乐园就是为了这种事才建了那么多游乐项目的吗？"

"啊！"他看着天边红色的火烧云，又一次进入了幻想中，"美丽的夕阳、可爱的女孩、温暖的身体、高涨的热情……多么富有诗意的场面啊。"

"可如果从你嘴里听到的话，总觉得让人感到不舒服……"

"总之！把选择权交给你，难道就不明白我这颗温暖的心吗？喂，和谁坐啊？快说！"

"和谁啊……"

"真是个不干脆的家伙。"

"知道了，那么……虹野同学吧。"

"OK！"好雄突然向我身后喊道："喂，虹野同学！这家伙想和你两个人单独坐观览车啊！"

"呃？"

惊讶的声音从我身后传来。

好雄这个混蛋！我急忙转身，不知何时回来的虹野就低着头站在我的身后。虽然看不清楚，但她的脸上似乎泛起了一层红晕。

"怎么样，虹野同学？"好雄问。

"我、我是没什么关系啦……"虹野抬起头偷偷看了我一眼，马上又低下了头。

"太好了，那么……"好雄向如月做了个'请'的手势，"如月同学、那我们就在后面看着他们吧……。"

"啊，等一下……"虹野好像想要说些什么，但最后却也没有说出来。

这时我和虹野间的气氛好像有些尴尬，我也不知道该说些什么，最后还是虹野打破了沉默，小声说道。

"……你、你好。"

"啊，你，你好。"

"……天气不错呢。"

"是，是啊……"

"明天……如果也是晴天就好了呢。"

"是，是啊……"

"你们啊……"好雄回过头来，脸上一副哭笑不得的样子，"怎么感觉像相亲似的？又不是以前没见过……啊，好了，到你们了。"

"……好雄。还是四个人一起坐吧。"我哀求道。

"别罗罗嗦嗦的了，快去！"

天已近黄昏，太阳慢慢地钻进薄薄的云层。漂浮在天空的云彩正逐渐被红色所蔓延着。从高处看去，夕阳下的游乐园别有一番魅力，简直就像是以往所未曾见过的存在。

现在，我正和虹野两个人在观览车上……

"好美丽的夕阳呢。"虹野望着玻璃窗外面的天空赞叹着。

"真的呢。"

"真美啊，是吧？"

"嗯。那个……虹野同学，今天玩得高兴吗？"

"嗯，从来没感到这么愉快过！"她点了点头，"总觉得怎么一天就这样过去了，有些舍不得呢。"

"我也是。"

"……说实话，其实我今天来的时候有些害怕。"

"唔，怕什么？"

"因为，我几乎没有和男孩子们像这样出去玩过。"

"是怕被坏人袭击吗？"

"不是那个原因啦。"虹野笑着摇了摇头，"那个……怎么说呢？我一直在想……安藤君，你觉得和我在一起是不是会感到很无聊呢？"

"怎么可能！为什么会这样想？"我奇怪的问道。

"为什么吗？总觉得是这样的啦……"

"没这回事啊！"我正色说道："和虹野同学在一起我感到非常愉快，这绝不是说谎！"

"……是吗？谢谢你……"虹野想要掩饰什么似的将头转向窗外，小声说道。

"只是，虹野同学竟然会这么想，我觉得有点意外，好像和平常的你不太一样呢。"

"是吗？"虹野好像对这个话题很感兴趣，"那，你觉得我看上去是个怎样的人？"

"这个嘛……"我挠了挠头，"那个，很开朗，很有精神……"

虹野一言不发，静静地听着我说话。

"总之，每次看到虹野同学时，你都会带着笑脸，就连那些失去信心的人，只要看到虹野同学都会恢复精神的。"

"没有那回事啦……"

"有啊！"

"那么……"虹野看着我的眼睛，说："那么现在我就在身边，安藤绝是不是有点儿精神了呢？"

"呃？"

"因为我总觉得……安藤君你好像这几天无精打采似的。"

"是吗……"

对啊，辛苦练了那么久，到最后还是没能成为正选，这种时候没有人会高兴得起来吧。

"对不起……"虹野的声音传入我的耳中。

"为什么要道歉？"

"我一直在想，那时向你说了抱有希望之类的话，很抱歉。可是……"虹野看着我，认真地说道："可是……我真的相信你一定成为正式选手！一定还有机会的，一定的！所以，请打起精神来好吗？"

我鼻子一酸，突然有种想哭的冲动。不是难过，那种感觉不是这样的。这种感觉，是感动……

果然，虹野答应今天的约会是为了想安慰我……

"其实，今天我是为了说这句话来的。真的很对不起。"

我摇了摇头，说："没关系的，真的一点也没有。不过……"我直盯着虹野的眼睛，真诚地说道："能听到这些话，真的很谢谢你……"

………………

已经半晌了，我们一句话也没说。虹野只是一直看着窗外，不知是不是光线的原因，她的面孔看上去有些发红。我不想打破这种局面，今天的一切，对我来说就像是梦一样。不！简直比梦还要美好。我害怕现在只要一说话，眼前的景象就会马上从眼前消失，消失得无影无踪。我害怕又像以前一样在欢乐的梦中醒来，看到的却是永久不变的

天花板。是的，这样就好了。如果能永远这样，就好了……

"啊，那边的是旋转木马呢！"

虹野像发现了新大陆似的喊道，把我吓了一跳。我顺着她的视线望去，映入眼帘的是下方的旋转木马群。

"虹野同学想乘旋转木马吗？"

"不。"她摇头说道："只是，想起了一些事情……安藤君也坐过木马吧？"

"有，但不是经常坐。"

"是吗？因为是男孩子吧……"

"也许是吧。那个，旋转木马的回忆……是怎么样的？"

"也不是什么大不了的事啦。"虹野看了我一样，又将目光投向下方的旋转木马群，脸上浮现出一丝笑容。

"那是小学时的事了，那时候，我有一个有些中意的男孩子……"

"……也就是说是初恋的对象了？"

"嗯……或许是吧……"

可恶，真是令人嫉妒的家伙。

"有一天，不知是郊游还是什么事，大家一起到游乐园去了。那时候，大家坐了旋转木马，我和朋友坐在马车里……"虹野看着远方，沉浸在幸福的回忆中，"那个男孩子，就骑在我前面的一匹白马上……"

"……然后呢？"

"嘻嘻。只是那样而已。不过，那时候我真的在想'这个人就是白马王子啊！'"

"那么，他现在怎么样了呢？"我尽量装作若无其事地问道。

"不知道。6年级的时候转学了，就这些。"

还好。我暗暗松了一口气。

虹野一直注视着我，突然问道："安藤君，是不是在吃醋呢？"

"什么？！"我一惊。

"开～玩～笑～啦。"虹野笑着说道。

……拜托，不要开这种让人心跳加快的玩笑好不好。

"啊，对了对了。还要问你一件事。一直在器材室帮忙擦球的，是安藤君你吧？"

"嗯，每天的例行项目。"

"以前看到的时候，我觉得十分感动。觉得这个人真的

很喜欢足球啊。”

“也没那么伟大啦。”

“没有。真的很高兴，当时我还在想自己的眼睛没有失常吧。”

“因为说服我入队的，是虹野同学。我怎么能让介绍人丢脸呢。”

“嗯，所以千万别放弃啊，你是那么地努力，不会没有回报的。所以……”虹野用手指着我，坚定地说：“Fight，好吗？”

走下游览车，天色已经有些阴暗，是该回家的时候了。我和虹野赶上前面等待的好雄和如月，一起向着出口走去。路上，虹野拉住我，小声说道。

“今天我真的很高兴啊。未绪也是。原来她说自己对这种事很不适应的，现在也说玩得很高兴。”

“是吗，太好了。”

听起来，好雄好像干得不错呢。不过话说回来，这家伙好像和所有的女生相处得都不错，为什么到现在还没有找到女朋友呢？真是可以归为光辉学园七不可思议事件之一来好好研究一下。

“以后四个人再一起出去玩吧。下次就去逛街或者看看电影什么的。怎么样？”

这么说还有下次机会了！Lucky！我急忙回答道：“嗯，就这么办。我也是这么想的。”

“喂喂，说什么悄悄话呢？”不识趣的好雄凑了过来。

“没什么。”虹野快步跑到如月身边，对我说道，“就这么说定了啊。”

我点了点头。好雄一脸疑惑地看着我，我回应他的是一个白眼。

这时，如月走到我身边，说：“请问……”

“嗯？如月同学有什么事吗？”

“那个，足球部的事我听说了，很遗憾呢。”

“啊，如月同学也知道了吗？”

“嗯，是早乙女君刚才告诉我的……”

这个混蛋，对如月同学也说了吗！我向好雄怒目而视，他却装作没看见似的侧头看着天空哼着小调。

“所以，我突然想到，以前曾在图书馆里看过一些怎样提高足球技术的书。如果安藤同学认为能对你有帮助的话，下次请来图书馆借吧。”

“谢谢你了，我明天就去图书馆。”

“好的。我会等你的。”

不知不觉间，我们走出了大门，也是该分别的时候了。

虹野向我和好雄表达谢意道：“今天谢谢你们约我们出来。玩得很高兴。那么，我们差不多也该回去了。”

“不需要男士的护送吗？”好雄说。

“不用了，不太放心护送的某位男士呢。”虹野开玩笑说，接着向我做了个再见的手势，“那么，安藤君，明天训练时再见了。”

“那么，失陪了。”如月也鞠躬说道。

我和好雄一直注视着两人的身影渐渐消失在远方。好雄兴奋地用胳膊肘拐了我一下，说：“真是个不错的周末呢。”

“嗯，确实是。”

“虹野同学也来了。如月同学也来了。嗯，太好了，太好了。这也是拜你没成为正选所赐啊。”

“你非要说出这个理由不可吗？”

“怎么，是不是我告诉如月同学你的事惹你不高兴了？”

“……别再传出去了，这种事我不想让别人知道。”

“有什么不好的？如果不是这样的话，也不会有今天吧。”

这我倒确实不能否认。

“开心吧？心灵的创伤也治好了吧？”

“……我可不记得自己有什么心灵上的创伤。”

“那么就别发牢骚，好好谢谢我！”

“嗯，谢谢。”说完我才发现自己被他骗出话来了，不过算了，反正今天玩得也挺高兴的。

好雄看了看天，向我说道：“那么，我们也回去吧。”

游乐园之行结束了。也许，今天是我有生以来最快乐的一天。

第四章

我站在教室门口，手里提着两桶水看着天花板发呆。

是的，我迟到了。

前天的游乐园之行已让我筋疲力尽，昨天那个热血教练又来了个什么“钢铁特训”，连续跑五次 2000 米，而且每次只允许休息15分钟啊！正义何在？！天理何在？！结果我一回到家便趴在床上累的起不来了，一觉就睡到了8：20。所以，等待我的命运就是这个。

我偷偷将水桶放下，从书包里拿出昨天在图书馆里向如月借的那本《足球晋级法》看了起来。不过图书馆里的足球类书籍还真是多啊，竟然满满放了一个书架。那个什么《Winner Eleven》从来就没听说过，以后再借来看看吧。

嗯，踢正面凌空球时，踢球的后下方，同时小腿急速前摆、提膝，使球向前旋转，那样球会沿弧线前进并急速下坠，使对方门将难以判断……

窗户突然被拉开了，站在窗口的英语老师看了看放在地下的水桶，又看了看我手中拿的书，慢条斯理地说道：“安藤佑己，罚站时间延长一节课。”

……不会吧——！

一转眼，又到了练习时间。在先发队员比赛期间，我的任务依然是拾球。球门后一个，角旗附近一个，远方树下一个……OK！最后一个，终于拾完了！我直起腰来吁了口气，用手背擦了一下额头上的汗。

突然，我有种不祥的预感。奇怪，怎么好像有导弹呼啸着向我冲来的感觉？

“啊，危险！”

是虹野的声音。我回头看去，突然眼前一黑，接着什么也不知道了。

不知过了多久，我恢复了知觉。额头感觉凉凉的，枕头也很舒服，该去上课了吧。不对！我记得刚才是在练习呢，哪儿来的枕头？

我睁开眼睛，第一眼看到的便是女神的面容。

“这里是……”

“啊，你醒了吗？”

等一下！我抬起头来能看到虹野的脸，而且我现在是躺着。难道……我偷偷往旁边瞥了一眼。没错！我、我竟然正躺在虹野的腿上！

我拿起额头上的手帕，挣扎着想坐起来，突然间头部传来一阵剧痛。

“啊，还是躺着比较好。”虹野阻止了我的行动，“头还痛吗？”

“嗯，有一点儿。”我捂着头说道，“是这样啊，我在练习的时候被球击中了……”

“不要紧吗？要不然我陪你去医务室看看吧。”

“啊……不用了，不要紧的……训练怎么样了？”

“差不多结束了，现在是替补队员练习的时候。”

“那我可不能不去！啊……痛、痛！”

“啊，不行啊！不安静地躺着的话……”

“不，已经不要紧了……”我站起身来，说，“因为这可是现在我惟一能做的正式训练了。”

“嗯，知道了。”虹野也不再阻拦我，她站了起来，点头说道：“不过，如果感觉不舒服的话，马上回来哟。”

我点了点头，向正在练习着的队友跑去。喂，刚才究竟是那个家伙踢的我！我……我要请你吃饭啊！太感谢了！

擦球夜练，回家吃饭，关灯睡觉，一直倒霉却在最后一刻化为了完全幸运的今天到此结束。

失掉正选资格，说实话确实是一件不怎么舒服的事。但接下来的几天，却又使我感觉比以往任何时候都要幸福。现在，学校中的我早已不是从前那种萎靡不振的样子，即使以往听起来枯燥无味的数学都觉得比平时要容易懂许多。这一切，虽然不能说都是虹野的功劳，但她对我的作用确实不可忽视。我终于明白到，只有她才是我前进的动力。我想要表现自己，我想要证明自己，我想让她认识到我的真正实力，为了她我才一直对足球那么努力。可是，如果有一天虹野离开了球队的话，那我究竟该怎样……

“听说虹野同学好像从今天开始要退出足球社。”

从好雄口中听到的这句普普通通的话让我惊呆了。

“开什么玩笑！”我猛地从座位上站了起来，声音因为惊慌而变得有些颤抖，“谁告诉你的？！”

“不要这么激动嘛。”看到我这个样子，好雄倒退了两步，连忙说道，“是如月同学告诉的，好像是这个意思。啊，对了！如月同学正在找你呢……”

顾不上听他的话了，我急急忙忙跑出教室，直奔图书馆。

虹野要离开球队吗？为什么？一点先兆都没有啊！我推开图书馆的门，顾不上周围人诧异的目光，四处寻找如月的身影。但令我失望的是，如月还没有过来。

直接去问虹野不是更快吗？，我突然想到。于是马上又转身向训练场跑去。因为是球队训练前的清场时间，球场上一个人都没有。我只得又回到了教学楼，打算直接去虹野的教室找她。

就在二楼楼梯口的走廊处，我意外地遇见了秋穗。

“学长！”秋穗见到我似乎很吃惊。

“是秋穗啊。”

“学长！你知道虹野学姐的事吗？”

我一惊，问：“这么说秋穗你也在找……”

“虹野学姐说要退出足球部了！怎么办啊！”秋穗紧咬着下嘴唇，急得快要哭出来了。

“秋，秋穗。稍微冷静点。”

“因为虹野学姐说要退出足球部了嘛！为什么呢，和我商量一下不就好了吗……嗯，决定了！”秋穗忽然抬起头，

坚定地说道，"干脆我也退出吧，现在马上去找虹野学姐。"

说着她马上转身就想离开，我连忙叫住她。

"等一下，等一下！总之，在离开之前能不能先听我说两句……"

"学长你为什么能这么冷静呢？难道说你对这事一点儿都不关心吗？！"秋穗生气地说道。

开什么玩笑，我不关心你能明白我现在的心情吗！

我强忍住心头的不满，尽量以平静的语气说道："我也不是冷静，只是……秋穗，这件事你是直接从虹野同学那里听说的吗？"

"不是。"秋穗摇了摇头，"是同年级的女生告诉我的……"

"所以说，先要问她本人嘛。"我松了一口气，如果秋穗是亲耳听到虹野说的话那我真不知自己该怎么办好了。"虹野同学她在游乐园并没有提到过这种事……事情太突然了，所以我想是不是有些误会。总之，不管怎样，我们先到虹野同学的教室去看看吧。"

"我已经去过了！听说学姐好像刚刚急匆匆地回去了。"

"那么，总之现在还在附近。秋穗，我们现在分头去找虹野同学问清楚好吗？一会儿训练时在操场见。"

"……知道了。"

与秋穗分手后，我再一次来到了图书馆，如月此时已经到了。看到我急急忙忙地闯进门，如月立即合上手中的书迎了上来。

"怎么了，安藤同学？这么慌张的样子。"

"因为，我听说虹野同学不会再去足球部了……"

"是的。她拜托我转告你一声，所以我一直在找你啊。早乙女君没有告诉你吗？"

时间仿佛在一瞬间完全停滞了，我眼前的世界顿刻间变得一片黑暗。最不希望发生的事，竟然真的变成了现实。为什么，为什么你要走呢，虹野……

我垂头丧气地说道："那么，是真的了……"

"是的，沙希她曾为此也烦恼过，但最终还是决定了。"

"为、为什么，如果她能和我商量一下就好了……"

"不，其实沙希也想过的，但今天好像时间很紧，来不及跟你说。"

"是吗。"我沮丧地低下了头。原来如此，我对于虹野而言，也不过只是一个无足轻重的人罢了……

"她说……真的很想给大家加油，但是没有办法啊。"

虹野……究竟是出什么事了。我只想知道，你为什么要离开足球部。究竟，为什么呢……

"真的很可惜，不过，补充后备品也是经理重要的工作啊。"

就为了补充后备品，就为了这个原因就要离开我们吗？再怎么说……

愣着！补充后备品？

"沙希就是这个原因，才没法出席今天的训练了。"

我试着问道："只是……今天？"

"是的，明天开始就没事了。"

"也就是说，虹野同学因为要买后备品，所以只是今天的训练没法来了？"

"嗯，所以她希望你能转告队员们。不管怎么说，街上的体育用品商店只有今天才会大减价啊。"

"减、减价？可是……"我已经完全被搞糊涂了，"可好雄他……"

"早乙女君做了什么吗？"

"啊，不，没什么。"我终于明白了，好雄这个笨蛋竟然连这么简单的事情都会听错！害我刚才还那么沮丧！

如月抬头看了看图书馆墙上挂着的吊钟，对我说："已经这么晚了，安藤君今天不用去训练了吗？"

啊，糟糕！光顾着虹野，已经完全忘了要练习的事了。我赶忙跟如月告别，全速跑向足球场。

在路上，我终于定下了明天的目标——痛揍好雄！

在训练场看到秋穗和往日无二的笑容，我就知道她也得知了真相。

"秋穗也知道了吗？"

"嗯！"她笑着点了点头，"教练已经告诉我了。我也觉得奇怪嘛，虹野学姐怎么可能会不和我商量就退出呢？"

"是啊。不过秋穗你是从哪里听到这个谣言的呢，太巧合了吧。"

"啊，是同年级的女孩告诉我的。"

"同年级的女孩……不会是扎着马尾、性格开朗，十分活泼好动的那个吧？"

"啊！学长也认识优美吗？早乙女优美。"

"……嗯，我和她的哥哥同班。"

果然消息源还是好雄啊，这种事竟然连自己的妹妹都告诉！

"总之是场误会，太好了。"

这时，集合哨吹响了，旁边的队员纷纷向集合点跑去。正当我也想赶过去的时候，秋穗一下子拉住了我。

我回头看去，秋穗的脸色不知为何变得有些奇怪。

"刚才在走廊里碰到的时候，学长好像说了'虹野同学她在游乐园并没有提到过这种事'这句话对吗？"

糟糕！我心里一惊。刚才因为太紧张，没注意竟然将这件事情说了出来。不行，决不能让秋穗知道这件事。这种时候，也只能敷衍过去了。

"呃？我有这样说过吗？大概是秋穗你听错了吧。"我开始装糊涂。

"难道说学长……偷偷地和虹野学姐两个人去过游乐园了？"秋穗紧逼不舍。

"……没，没去过。没有和她两个人去过。"不是在说谎吧，明明是四个人去的嘛。

"真的？"

"真的没有和她两个人去过。"我已经开始冒冷汗了。

"我就说嘛，根本就没有这个可能嘛。"秋穗的表情一下子轻松了下来，自顾自地笑着说道："因为虹野学姐和学长你，谁看都不配嘛。"

"是呢……"可恶！极大地刺伤了我的自尊心。可是……也确实没有反驳的余地。

"好了，训练开始了，快点去吧？"秋穗向我背上轻轻拍了一下，说。

仔细想想，今天好像是我第一次和秋穗两个人单独说话呢。

训练完后，我在器材室一边擦着球一边想着。

秋穗是今年报名经理的众多女孩中惟一剩下来的一个。爱说爱笑，和队员们也相处得很不错，虽然有时显得有些孩子气，不过确实是个开朗健谈的女孩子呢，也很受到队员们的欢迎。可是，游园地的事决不能让她知道，因为我总觉得她好像对虹野颇为依赖的样子。况且，不知为何，她好像有些讨厌我。

擦完球后，我来到了夜练的神社。

仰望天空，星星像璀璨的宝石嵌在深蓝色的天上。新月初上，流泻出清冽的光波。下界的一切也轻轻地被罩上了一层银色。

入夜的神社如往日一样宁静，路旁的街灯使周围的景色清晰可见。我将球放到地上，开始了练习。

目标——球网右上方，用左脚踢出内旋。瞄准，起脚！

球在半空划出美妙的弧线，按照如我所预料的轨迹准确的命中了目标。此时，我好像听到背后的街道有自行车的铃声响起。

奇怪，这么晚了怎么还有人？我没有多加理会，上前去拾球。就在拿到球转身的一瞬间，我愣住了。

球从手上掉落，在地上弹了几下后滚到了一边。

推着自行车站在街上惊讶地看着我的，是虹野……

"给。"虹野从包里拿出一罐可乐递给我，自己也打开了一罐。

我接过可乐，但是并没有打开，而是将它握在双手间，紧张地搓来搓去。

此时我们正坐在街边的长椅上。从见到虹野到现在我还没有说一句话。这么丢人的事竟然被虹野看到了，一时不知道该说什么才好。

"吓了我一跳呢……"虹野钦佩地说道，"安藤君真的很努力啊。"

"……虹野同学，为什么这种时候会到这里的？"

"啊，你看。"她用手指了指自行车后架上的大口袋，说"我今天不是去买后备品的吗？在回家的路上因为听到有人踢球的声音，所以……难道说，安藤君你每天都在练习吗？"

"是啊……"我不敢抬起头来，小声说道，"真不好意思，让你看到丢人的事情了。"

"为什么？这又不是什么丢人的事情？"虹野显得有些惊讶。

"因为踢得很糟。而且，像这样一直练习，最后也没能成为正选……"

"没这回事的……"她的声音也小了下来。

我打开可乐，喝了一口说道："……我啊，从小就对自己的运动神经就很有自信。认为只要是运动的话什么都行。跑步的时候是全班第一，打少年棒球的时候也是第4棒的主力。"

在我说话的时候，虹野看着我静静地听着。

"但是，那只是到中学为止了。"我放下可乐，声音变得有些低沉，"从去年和我同是一年级的龙太，得到了正选资格的时候起……我终于发觉到自己并不是什么了不起的家伙。"

"龙太……就是田中君吧。那是因为田中君从小时候起就一直在踢球，而你才刚刚开始的缘故啊。"

"这我明白……可是总觉得无法接受。我不想认输，拼命地要追上去，我相信自己只要努力就一定能获得成功。所以像这样开始了自我加练……当然，在训练的时候也很认真的。可是……"我无奈地摇了摇头，"完全赶不上啊。我只能够这么认为，结果可能只是因为我确实是没有才能吧。"

"没有这回事的……"

"可是，真的觉得很不甘心。我喜欢足球，而且并不想放弃它。我不希望成为失败了就逃跑的懦夫……所以就像这样……啊，虹野同学，你别哭啊！"我手足无措地看着虹野，不知道该做什么才好。

"啊……对不起。不知怎地泪就流下来了。"虹野不好意思地快速用手背擦了一下眼角旁流下的泪，说："但是，我想自己能理解你的心情……"

"这些话我和好雄也没说过。今天说出来，觉得心里畅快了许多。"

"我听到了……嘻嘻。"

"……那个，虹野同学，在这里练习的事，请你对大家保密好吗？我总觉得还是很丢人的。"

虹野点了点头，说："嗯，知道了，我保证！不过……作为回报，你能不能也做个约定？"

"约定……"

"在成为正选之前绝对要继续努力下去。现在开始也不迟。绝对追得上的！"

"……嗯"

"约定……好吗？"

"我明白了！"

"那么……"虹野将右手小指伸到我面前，"拉钩吧！"

"不用那么正式吧？"

"不行，伸出手来，快！"

没有办法，我也将左手小指伸了出来。虹野勾住它，轻轻摇了几下后笑着说："如果说谎的话就吞下一千根针。那么……约定成立！这是，只有我们两个人知道的……秘密呢。"

第五章

"这是，只有我们两个人知道的……秘密呢。"

今日阳光灿烂！不过，好像这几天一直都是阳光灿烂。

正当我一边走进校门一边回味昨晚和虹野在一起的情景时，突然有人在身后拍了我一下。我回头一看，是好雄。正当想为昨天的谣言质问他时，他却故作恍然大悟状地抢先一步说道。

"啊，对了对了！佑己，虹野同学好像没有要退出足球社。抱歉抱歉，是我听错了。"

这个混蛋！他知不知道昨天给我造成了多大的困扰！可是，在这种阳光灿烂的日子里我却怎么也生不起气来。

"……算了，这次就饶了你吧。"

"咦？"他有些诧异，"今天心情不错嘛。难道发生了什么高兴的事吗？"

"你怎么知道？"我一惊，脱口说道。

话一出口我就后悔了，好雄却像发现新大陆似的赶紧凑过来搂住我的脖子，小声问道："这种让人不爽的表情……是女孩子的缘故吧？"

"啊，天气真好啊……"

"你和虹野同学发生什么了吗？"

他突然提高了声音，学生们都向这边看了过来。我慌忙捂住他的嘴，压低声音骂道："笨、笨蛋！什么都没有！不要这么大声！"

"算了。"他无所谓地耸了耸肩，说，"不管怎么样，你能恢复精神就好了。"

看到好雄这副样子，我突然很想对他说声谢谢。这家伙就是这样，关心朋友却总是不说出来，而是不动声色地想尽方法帮助他们。这次的游园地双重约会也是这样，多亏了他我才能恢复精神。

"好雄，突然发现你说不定是个好人呢。"

"这是当然的。'恋爱的烦恼就交给好雄'嘛，呵呵……"他突然又凑了过来，神神秘秘地说道，"喂，说真的，到底和虹野同学发生什么事了？告诉我啊！难道说——已经Kiss了？"

"……前言撤回，你果然还是个单纯的色鬼。"

"无聊的家伙啊……好了，不多说了。如果有什么要商量的话，随时找我。对于晚熟的年轻人，好雄哥哥要好好教会你去恋爱。"

下课的铃声响起，就在我走出教室的时候，忽然发现了站在门口一侧正和秋穗交谈的虹野。她一看见我出来，马上迎了上来。秋穗也不太情愿地跟了过来。

"安藤君，有些事情想请你帮忙。可以吗？"

"什么事？"

"那个……"她的脸颊好像有些发红，小声问道，"这个星期天，只要中午以前就好，有空吗？"

这个，难道虹野是在向我提出约会吗？！

我好不容易才压制住心头的喜悦之情，尽量以平静的语气说道："呃……嗯，当然可以。"

"要给足球部买点东西，一个人不太方便，所以想请你陪我去。"

"虹野学姐，如果是买东西的话和我一起去吧。"从刚才起就不满地看着我的秋穗插话道。

"啊？"虹野显得有些意外，犹豫着说道，"可是，东西可能会很多……"

"是啊。"我连忙说道，"两个女孩子也不太方便，还是我去吧。虹野同学，到哪里去呢？"

好险，幸亏虹野没有改变主意。虽然不是约会让我有些失望，不过只要能和虹野两个人在一起就好了。

"真的？"虹野高兴地说，"我想去百货店就可以了。让我先看一下吧。"

秋穗突然大声地"哼"了一下，一脸不高兴的样子。

"虹野学姐，我先回教室了！"

话音未落，她就大踏步地扭头走了。

"秋穗，等等！"虹野叫了几声没有叫住她，转头抱歉地对我说道："对不起，我先走了。"

"啊，那练习时再见了。"

虹野没跑出几步，回头又嘱咐了我一声。

"这个星期天，不要忘了哦。"

忘记？怎么可能？不过，秋穗刚才好像有些不对劲。不知为何，我总觉得还会有事发生……

"学长，我要声明一件事。比如像在走廊里遇到啊，训练前碰到啊……总之，以后虹野学姐和我说话的时候，请不要捣乱！"

时间是训练过后，地点是我正在擦球的器材室。现在，秋穗正两手叉腰站在我面前，气冲冲地说道。

我的预言果然灵验了……

"……怎、怎么回事？这到底是怎么回事？"她的连番轰炸让我有些发懵，一句话也说不出来。

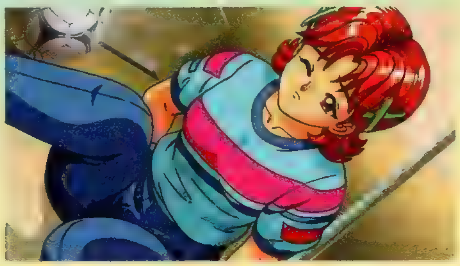
"我就是想说这个，失陪了！"说完，秋穗立即转身想要出门。

"小心！"我看见秋穗经过的地面上正好有还没整理的清洁设施，连忙提醒她注意。可是已经晚了一步。

"呀！好疼！"秋穗绊倒在地上，皱着眉头喊道。

"不要紧吧。"我向她伸出了手。秋穗开始好像有一些犹豫，但还是将手递给了我。我将她拉了起来，关心地问道："怎么样，没受伤吧？"

"……没什么。"



"啊，包也弄翻了。"我弯下腰去帮她捡起了背包，递到她面前，"给。"

她接过包抱在怀里，过了好久才小声说了一句"……对不起"。然后又低着头一句话也不说了。

"怎么了？"我开玩笑地问她，"一句话也不说，这可不像秋穗的个性啊。"

她依然没有抬头，只是低声说了一句："……我回去了。"

"请等一下。"我叫住了她。

秋穗转过身来，不解地看着我。

"也许以前我有一些事情没有注意到。我这个人就是这样，太粗心，总是不太注意别人的感受。"我挠着头，有些不好意思的说道："总之，以后你和虹野同学说话的时候，我会小心的。"

秋穗没有说话，转头跑出了门外，只剩我一个人站在器材室内，丈二和尚摸不着头脑。

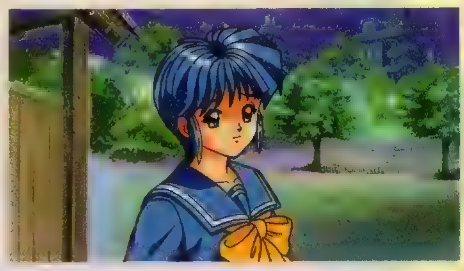
怎么，我又说错话了吗？

我瞅了一眼窗外的天色，似乎该到夜练的时间了。算了，不想秋穗的事了，反正以我的脑子怎么想大概都不会找到答案吧。

令我意想不到的是，虹野竟然就站在神社的前面，等待着我的到来。

"虹野同学，找我有什么事吗？"

"啊，没什么。"她轻轻摇了摇头，笑着说道："请别把我的事放在心上，安藤君。那么，开始练习吧！"



我犹豫了一下，最后还是摆好球开始了练习。

也许是因为有虹野在一旁加油的缘故吧，平时怎么练习都掌握不好的脚法今天竟让我应用得如此自如。几乎每一次定点射门，球都会按照我预想的角度击中预定的方位。此时的我，真有种马拉多纳或者普拉蒂尼的感觉。

"休息一下吧，安藤君。"

我用胳膊擦了一下额头的汗，走向站在水井旁的虹野。

"给。"她从身后拿出一条毛巾递到我的面前。

我看着毛巾那干干净净的样子，犹豫着是否应该接过来。

"怎么了？快擦擦汗吧，风一吹感冒了就不好了。"

"……谢谢。"我只好接过毛巾，在脸上轻轻擦了几下，说："这个，我明天洗干净再还给你……"

"不用了。"她笑着从我手上接过毛巾，"身为经理，这些事不是我应该干的吗？再说，如果给你的话，以后你岂不是每天都要洗一次了吗？"

"你的意思是……"我有些不敢相信自己的耳朵，小心地问道："以后，虹野同学每天都会过来吗？"

"嗯！"虹野肯定地点了点头，"安藤君这么努力地在练习，我这个当经理的也无法为你做些什么。所以以后我想每天都来为你加油，不知道……会不会妨碍你练习呢？"

"怎么可能！"我连忙否认，"欢迎都还来不及呢！"

"真的吗？"虹野看上去很高兴，"那真是太好了。"

我用手在石阶上拂了几下，向虹野做了个请的手势。"坐下来再说吧。"

虹野先坐了下来，我坐在她旁边，但小心地保持了一些距离。

"啊，对了！"虹野好像想起了什么，转头从包里找出一个运动水壶递给我，"有些口渴了吧？这是我自制的运动饮料，尝尝看吧。"

"很好喝啊！"我将水壶端到嘴边喝了一口后，由衷地

赞叹道。
“是吗？我还一直担心自己做不好呢。”虹野高兴地说道。
“对了，今天那时候秋穗看上去有点儿不高兴，不要紧吧？”
“嗯，已经不要紧了。”
“那就好。对了，虹野同学，星期天我们几点去买东西呢？”
“嗯，九点钟吧。安藤君能起得来吗？”
“那当然，请称呼我为‘早睡早起的安藤’吧。那么……”

我看了看表。虹野注意到了我的行动，问道：“怎么，要走了吗？”
“不。”我摇了摇头，“还有一些时间才回家，我想再练习一下。”
“嗯！加油吧！”
女孩的加油声中，足球再次划着美妙的弧线飞翔在夜空下。

第六章

“虚拟语气说明说话人所说的不是一个事实，而是一种愿望、假设、怀疑等。它主要用于某些虚拟条件句或某些从句……”

上午最后一节课的下课铃已经响了两分多钟了，讲台上的眼镜老师还在喋喋不休地念经。而我，已经捂着肚子饿得快受不了了。早上因为起晚了床只好没吃饭就急急匆匆跑来学校，现在实在是撑不住了。

“最后一个题的答案是D，因为当 would rather 后面的动作主体就是前面的主语时，可以不用不带 to 的动词不定式……”他低头看了一下手表，合上书说道：“好，这节课我们就上到这里。另外，正从后门想溜走的那位同学，下课后跟我到办公室走一趟吧。那么，下课。”

教室里欢呼声不绝于耳，早就等得不耐烦的众人纷纷向小卖部涌去，而我，却只能乖乖地跟在眼镜的身后，等待着批判的到来。

“喂，好雄。”我做手势把他叫了过来，小声说道：“帮我买个面包，一会儿给你钱。”

“没办法啊，同志。”他耸了耸肩膀，无奈地说道：“我和你的命运也是一样啊。”

“……你这家伙又干什么事了？”

“其实也没什么大不了的，大概是因为我在女孩子中人缘太好引起了老师的嫉妒吧。我去那边的办公室，一会儿不管谁先出来就先去花园，我们在那儿吃吧。回头见。”

好雄走远了。

这个家伙，上次是因为把自己的作业让优美来做所以挨骂了。一点儿身为学长的自觉性都没有，真是麻烦的家伙啊。这次他又干了什么了？

“自己在那儿嘀咕些什么？快走吧！”眼镜头也不回地说道。

“是、是……”

我只得灰溜溜地尾随着他，继续向办公室走去。

15分钟后，我恭恭敬敬地关上办公室的门，然后马上撒开腿全速冲向小卖部。

刚才眼镜究竟说了些什么呢？记不起来了，当他在那里苦口婆心地向我说教的时候，我却只惦记着自己的肚子与午饭。

中午买饭的人还真是多啊。在光辉学园中，基本上每次午饭时来到小卖部就等于来到了战场，不使出九牛二虎之力又岂能将午饭握于手中！

合理冲撞！抢前防守！紧逼盯人！一年来在足球场上练就的一番功夫此刻终于有了用武之地，在经历了长达10分钟的等待与战斗后，我总算挤到了队伍的最前面，直接面对最终BOSS——售货员大娘。

“三个奶油面包，谢谢。”我用衣袖擦了擦额头上的汗珠，喘着粗气说道。

可就在想从口袋里拿钱付帐的时候，我的手在空空如也的口袋里停住了。

钱……放在书包里忘了取出来了！

在周围人的不满与埋怨声中，我只得沮丧地离开了队伍，迈向了回教室去取钱的凄惨归程。先不说回来后是否还能买到面包，就算是再挤进队伍我也已经没力气了。今天，还真是倒霉啊……

我没精打采地慢慢走着。可是没想到，教室前出现了一个熟悉的身影。

虹野就站在教室前面，双手倒背在身后低着头倚在墙上，用脚无聊地划着圆圈。好像在等人的样子。

“虹野同学，在等人吗？”

“啊，你回来了！”一看到我，虹野马上高兴地迎了上来。不过她马上就察觉了自己的失态，不好意思地低下了头。

“怎么，找我有什么事吗？”

“请，请问……安藤君现在要去吃午饭吗？”

“嗯？啊啊，是的。刚才去买面包却发现忘了带钱，只好回来了。哈哈……”

“那、那么……”不知怎的，平时那么活泼的虹野现在好像很紧张似的，说话吞吞吐吐。“我这里有便当……吃吗？”

“给我？”我指着自己的鼻尖，不敢相信刚才听到的话。

“嗯……”她偷偷看了我一眼，又慌乱地低下了头，声音变得越发小了，“那个，因为我的失误，今天做的太多了。浪费了不太好，所以，你吃吧。”她从身后拿出饭盒，双手递到我的面前，“如果……不嫌弃的话……”

“真的？太好了！虹野同学真是帮了大忙了，谢谢！”我兴奋地接过饭盒，闭上眼睛放在鼻前闻了一下，赞叹道：“很香啊！没有打开盖就能闻到这种香味。”

“没什么……”她不好意思地说道。

“学姐！虹野学～姐～”

秋穗的声音从不远处传来，好像马上就要到这边来了。

“啊！秋穗找我了。那么，我先走了。练习，要加油哦。”

虹野的身影从我的视线里消失，我将目光又投向了手中的饭盒。

真的……不是做梦吗？

来到花园后，我四处张望都没有发现好雄的影子。这个家伙可能还在办公室挨训吧。

我随便找了个没人的草地坐下，打开了饭盒。

饭被小木板分成了好几个区，米饭、青菜、肉、章鱼丸各一个区。这时肚子已不允许我慢慢欣赏饭菜表面的漂亮了，我随手拿起一个章鱼丸放到了嘴里。

难、难以形容地好吃！！这是我有生以来尝过的最美味的章鱼丸！不，不只是章鱼丸，其他的任何饭菜都是一样！真难以相信世间竟然有如此美味的食物！

“哦！这不是手制便当吗！”声音从背后响起，我回头一看，是好雄。

“怎么回事，这些是从哪儿来的？”

“这个呀，是虹野同学给我的。”我装作若无其事地说道。

“虹野同学吗？难道……”他大吃一惊，脸凑到饭盒前面激动地说道，“难道说，这就是那有名的‘虹野便当’吗——！”

“什么意思？”

“喂喂！你这家伙什么都不知道就吃了吗？说到‘虹野便当’，可是和藤崎同学的头带、镜同学的耳环一起并称全体男生仰慕的三大宝物，是超人气、超高级物品啊！！”

“是这样吗？”我用筷子夹起一块肉放到嘴里，“……嗯，确实很好吃。”

“让我也吃点吧！”

还没等我答应，好雄就快速拿起一个章鱼丸扔到嘴里嚼了起来。

“喂，不许吃！”我大声阻止他，但还是晚了一步。

“好吃！”好雄一边吃一边含糊不清地大声赞叹着。“嗯～太美味了！果然是传说中的‘虹野便当’啊！”他捶了我一下，满脸羡慕的表情。“能得到这种东西，佑己你还真是个幸福的家伙啊！是不是虹野同学专门为你做的？你这家伙下手还真快呢！”

“当然不是，好像是她做多了的剩下来的。”

“奇怪了，从没听说过虹野同学会搞错饭菜的分量啊？啊！你这家伙还一脸满不在乎的样子。我明白了，你一定是吃饱了！拿来，我帮你吃吧！”

“我还没吃呢！啊，放下，这可是我的便当！”

下午最后一节课的下课铃响起，我没像往日那样的东逛西逛，而是直接跑向了球场，想向虹野致以谢意。幸运的是，在球场的入口处，我们不期而遇了。

“安藤君，你好。”先说话的是她，“……便当，吃了吗？”

“啊，虹野同学。便当，谢谢了！非常好吃。”

“真的？太好了！”她松了一口气，笑着问道：“但是，我总觉得好像量太多了一点，没问题吗？”

“不不，那么好吃的便当，就算天天吃，吃再多也不会觉得满足啊！单凭做饭的手艺就可以知道，虹野同学以后一定会成为一个好妻子的。”

她的脸颊一下子红了，迅速地把头转向一边看着对岸的景色，小声说道：“怎么可能，没这回事的……”

我也察觉了自己的冒昧，连忙向她道歉。“对、对不起，我太失礼了。”

“不，没什么。”她又恢复了开朗的样子，微笑着说道：“只是觉得，安藤君能这样高兴地接受下来，我很开心……下次，再做些给你吧。”

“真的？”我大喜过望。

“嗯。”她肯定地点点头。

夕阳西沉，火烧云渐渐染红了天空。

练习已经结束了，我和其他几个同年级的队友带领着

学弟们打扫场地。

过了一会儿，一个看起来很老实的学弟走到我跟前，问道：“请问，学长。整理操场的任务已经结束了，2年级的学长们也都已经回去了，差不多……”

“啊，是吗。”我往四周看了一眼，确实已经干完了，于是点头道：“告诉其他人，可以回家了。”

“谢谢。那么，学长，告辞了。”

不久后，球场上就只剩下了我一个人的身影。我拿着最后三个球想要送回器材室，却偶然发现了球门前没有整理好的三个射门靶子。

反正没人，干脆试试脚吧。

抱着这样的想法，我站在离球门30米处，将球依次放好。

第一球，慢慢助跑，最后一步支撑脚猛然用力，正脚背大力抽射。伴随着球呼啸着划破空气的声音，右边的目标应声倒地。

还可以吧。我点了点头，走向了第二个球。斜后方45°助跑，右脚脚弓踢球的斜下方。起脚！

本来我的目的是想踢出一个内旋球，让球划过一道弧线击中中间的目标。可惜，皮球并没有按照我预计的轨道运行。第二球，失败……

现在只剩下了最后一个球，靶子却还有两个，而我，却怎么也不想认输。

怎么办呢？就在我冥思苦想射门方法之即，从图书馆借到的那本《足球晋级法》上级篇中的一段话突然从脑海中蹦了出来。对，就是它了！

“脚跟提起，脚背崩直，击球点要在脚的侧后部位，踝关节用力向外扭转……”我在心头默默背诵了一遍动作要领，又轻轻调整了一下皮球的位置，后退了几步，闭上眼睛长吸了一口气后，开始了助跑。

瞬间，起脚！！

我保持着球出脚的姿势停在原地，注视着皮球的运行路线。

最后听到的，是两声清脆的碰撞后物体倒地的声音。

成功了！

我还来不及庆祝，身后突然传来了鼓掌的声音和一声赞叹。

“太厉害了！”

这声音……

我回过身去。

“秋穗？”

“放到这儿就可以了吗？”我背着拿去外面修理好的训练用品走进器材室，指着角落问跟在后面一起扶着进来的秋穗。

“嗯。嘿哟！”秋穗松开了手，长出了一口气，“呼……谢谢了。学长，很重吧。”

“不，没什么关系。”

她环顾了一下四周，问道：“上次也是在这里看到学长你的，难道你每天都一直在这里擦球吗？为了什么呢？”

“为了……什么？”

“在球队中有些对学长你不好的流言呢。有些部员说，学长总在最后像这样热心打扫的，只不过是厚着脸皮为自己要加入正选加点儿筹码而已。”

我不满地从鼻子里哼了一声。其实这种事或多或少的我也听过一些，虽然平时我总对自己说身正不怕影斜，但听人在自己面前说起……没有理由会高兴吧。

“是这样吗？”秋穗继续追问道。

“我可没有这种打算。”

“那么是为了什么呢？”

“为了什么？没有什么目的啊。”我拿起一个脏球，坐在长椅上擦了起来，“这有什么不好吗？反正总要有人来做的。”

“……自我满足。”秋穗也坐了下来，向我做了个鬼脸。

“……说到我痛处了。”我停止了擦球的动作，平静的说道：“是啊，也许是这样吧。刚才你说的‘厚着脸皮想要加入正选’很可能说对了。我自以为是在帮球队做事，但心底里却想着以此来博得教练的好感。很没用是吧？”

“不。”秋穗双手托着下巴，看着我说道：“看到学长刚才的情景，我却没有这种感觉……”

“那种事，任谁都做得到啊。”

“是吗……？”

“……好了，天已经不早了，差不多该回去了。秋穗呢？”我不想再谈论这个话题，正好夜练的时间也快到了。

“那么，我也该回家了。”秋穗双手一撑长椅跳了起来，突然像想起什么事似的嚷道：“啊，对了对了，有件事忘了。”她面向我，恭恭敬敬地深深鞠了一躬。

“怎么回事？”

“之前向学长你说了许多失礼的话，很对不起。”

“我并没有放在心上啊。所以秋穗根本用不着道歉嘛。”

“但是。”秋穗抬起头了，不好意思地说道，“就是因为学长你不发火，反过来倒让我有些不好意思。不多说了，总之，对不起……”

“没关系，我是说真的，秋穗。”

“不过……”她看着我露出狡黠的笑容，“竞争……可是真的哦。”

“竞争？”我没理解她的意思，反问道。

“虹野学姐啊。”

“喂喂，我对虹野同学没什么的……”

“好了好了。”秋穗摇着头打断了我，“就算是这样吧。另外还有一件事，从明天起，我帮学长你一起擦球好吗？”

“我一个人干就可以了啊，又不是什么多重的活。”

“不行，我要干！因为我也是经理，这是我的工作！”秋穗以不容反驳的语气说道，“但是可不是每天都来哦。只限虹野学姐那里情况不太好，不能一起回去的时候。怎么样？”

“是，是……”我无奈地说道。不过就算是我说不行，她大概也不会听我的吧。

“那么，再见了。”她向我挥了挥手，蹦蹦跳跳地走了。

我摇着头叹了口气，随后脸上露出了笑容。

以后和秋穗，大概可以和平相处了吧……

4月26日，也就是第二天练习完后，秋穗果然如她昨天所说的来到了器材室。

“真的来了啊，秋穗。”

“当然，学长还以为我是在开玩笑吗？真是的！”

秋穗噘着嘴，不高兴的说道。她放下背包，从地下的球筐里拿起一个足球，和我一样坐在长椅上擦了起来。

“秋穗。”我装作不经意地问道，“你觉得……虹野学姐是个怎样的人呢？”

“呃……怎么说呢？”秋穗抬起头，“又温柔、又漂亮、又会关心人！总之……是秋穗最喜欢的人呢！”

……还真是干脆的回答，年轻真是好啊。

正当我想进一步从她嘴中探听到其他消息的时候，她却反而先下手为强了。

“学长你不是也喜欢虹野学姐吗？”

“没、没这回事！”我大吃一惊，连忙否认。但看到秋穗那认真盯着我的样子后，我知道自己无法否认了。

我低下了头，无奈地说道：“其实，我也不是很清楚自己在想什么……”

“……我呢，其实以前从来没有打算过要做足球部的经理什么的。”秋穗停止了擦球，平静的说道。

“刚入学时，泽渡君就一直吵着要我加入，于是我想算了，反正是帮朋友，就做一个星期吧。第一次遇到虹野学姐，当然也是在那时候。那个时候，虹野学姐也是为别的部员们任劳任怨，做了很多的事……。说实话，那时候我并不是很喜欢虹野学姐的。我想，这个人到底为了什么这么努力啊？为了别人去做那些事，总觉得好像是想提高自己在别人眼中的形象。所以我那时想，我才不会学她那样干呢！会有这种想法，一定是因为我当时还只是个不懂事的小姑娘的缘故吧……”

“可是……那一天的事改变了我的想法。”她抬起头，看着天花板说道，“那是……什么时候的事呢？就是那次校际比赛的时候，学姐一个人为全体队员做便当的事。”

“啊，那次啊。我记得。咦？可是秋穗你不是也帮忙了吗？”我插嘴道。

“只不过是最后帮了些小忙而已。但是，最初我想，就随她自己去干吧。因为，不只是正式队员，这可是50人份的所有队员的便当啊。所以，那时我就问虹野学姐了。学姐你做这些事到底是为了什么？然后学姐笑着告诉我，‘并不是为了什么而做的，只是因为自己想要做而做的啊。’‘我喜欢那些对什么事都尽全力去做的人。看到那些人的时候，我就会强烈感觉到，自己一定要为那些人做些什么。……虽然我也只能为他们做些这样的事了。’那时我虽然不是很明白，但真的是觉得很感动……然后，我也一起帮忙学姐做便当。尽管那次弄得很辛苦，可我却十分高兴。从那以后，我开始有些感到能够为别人做些事也许真是件不错的事情。于是我就正式加入足球部了。”

在秋穗说这些话的时候，我注意到她的眼神里一直充满着憧憬。

“原来是这样啊。那么，也就是在那个时候秋穗开始喜欢上虹野学姐的吗？”

“嗯，从心底里喜欢上了！还有……”秋穗将手中的球扔给我，笑着说道：“我现在也和学姐一样，喜欢那些尽全力去做事的人呢！学长……你也干得很出色呢。”

“哈哈，谢谢了。”我摸着后脑勺，不好意思地说道。

“加油干吧。”她用左拳轻轻捶了一下我的前胸，狡黠地眨了一下眼睛，“如果想和我竞争学姐的话。”

告别秋穗来到神社时，已经比平日晚了将近15分钟。我气喘吁吁地跑到练习用的网前，却没有看见虹野的身影。

可能以为我不会来，先回去了吧。我沮丧地想道。

当我不经意地向网上一瞥时，却发现先前那千疮百孔的球网竟然不知被谁补好了。是谁干的呢？难道说……

“晚上好。”虹野的声音从我的身后传来。

“啊，晚上好。”我转身面对着她，指着球网问道，“这个，是虹野同学补好的吗？”

“嗯。以前那个样子，对安藤君练球很不方便呢。”

“谢谢你。”

“没什么。啊，对了。明天早上九点钟，在体育用品店前见面吧，怎么样？”

“当然没问题，九点钟是吧，我会早点儿过去的。”

“嗯，那我今天早回家准备一下，明天见了。”

虹野的身影渐渐消失在远方后。我转过身来，开始了练习。但是今天，我的心思却完全没有放在足球上。

明天……也算是两个人第一次的约会呢……

编者按：这篇同人小说是国内一位非常喜爱“《心跳回忆》系列”的玩家在其大学时代完成的作品。可能因为当时他还是一位学生吧，我相信也只有有一位学生的心态去撰写这样的小说才能够让人读起来倍感亲切。将生活过，经历过的一切代入到游戏之中，再通过细腻而朴实的文风表现出来，我想仔细读过这篇小说的玩家都能够体会出来。这篇小说此次只刊登了2/5，想更多地听听大家的意见，如果大家喜欢的话，我们会采用连载的形式把全文奉献出来。

《异度传说》一直都是被公认的超经典游戏，11月还发售了《Reloaded》。其实《Reloaded》在情节上与旧有版本并无太多的区别，因为采用的是美版所以某些MOVIE与日版相比作了少许改变。除此之外，新加入了“回想模式”，即可以随时观看看过的情节MOVIE；MOMO与KOS—MOS都增加了新的服装。虽然有这些变化，但个人觉得如果想完整地了解情节还是玩原有日版要好一些，这也是之所以做日版攻略的原因。

PS2

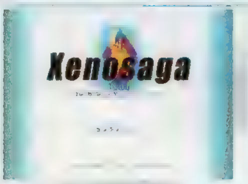
NAMCO	DVD—ROM
2002年2月28日发售	记忆容量165KB以上
1～2人	6980日元

http://www.namco.co.jp/

DUALSHOCK 2/ 8M记忆卡/ HDD

操作简介

按钮	冒险时	战斗时	MENU时
左ANALOG/方向键	角色移动	选择目标	游标移动
○	决定/会话/按键	决定/攻击	决定
×	取消	取消/MENU显示	取消
△	MENU显示	攻击	排列道具
□	破坏目标	攻击	改变显示角色
L1	选择目标	切换视窗按钮操作	切换页数
L2	没用	切换视窗按钮操作	没用
R1	选择目标	发动BOOST	切换页数
R2	按着＋移动来慢步	发动BOOST	没用
START	暂停（过场动画事件中暂停后再按△能跳过）		



开始指令

ニューゲーム(NEW GAME)——开始新游戏。
コンテイニュー(CONTINUE)——开启旧有档案继续游戏。
インストール——把游戏安装到HDD(硬盘)中。
アインストール——把HDD内装置的游戏清除。

MENU指令

アイテム(ITEM)　能够使用道具，以及观看手上其他的不同物品及武器，依左至右的次序是“消费道具”、“特殊道具”、“人物用武器”、“人物用饰物”、“人物用弹药”、“机械人(A.G.W.S)用武器”、“机械人用饰物”、“机械人用弹药”(按L1或R2切换)，按△键作整理排列。

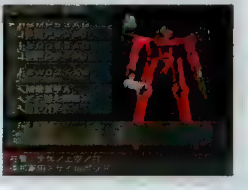
エーテル(ETHER)　相当于魔法，选择角色后会细分为4项：1.“使用”是用该种魔法。2.“セット”是装备该魔法。3.“ポイント(POINT)配分”是分配战斗中获得的ETHER.PT(分数)，选择的话可以选魔法，里面再分为“进化”(演变新的魔法出来，有分歧供选择)、“让渡”(把自身的魔法教给同伴)和“キャンセル”(取消)，注意“进化”与“让渡”均需要消耗名称后显示的分数。4.取消。

必杀技　是各人的招式，让玩家设定按键的组合，同样地战斗后获得的TALENT.PT(分数)也能为必杀技提升能力，“TECH”是威力、“SPEED”是速度、“WAIT”是出招后的空档。

スキル(SKILL)　这是特殊技术，必须有饰物才能学到，例如防御异常状态等等，引发时需要消耗战斗后所获得的SKILL.PT(分数)：1.“引き出す”是从饰物引发技术出来。2.“セット”是装备该种技术。

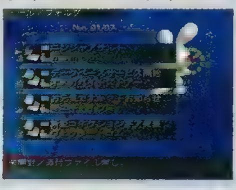
キャラクター(CHARACTER)　可以看各人物的能力数值，并且能在此更换他们的装备品，还可以进行强化角色本身，包括HP(生命值)、EP(魔法值)、STR(攻击力)、VIT(体力)、EATK(魔法攻击力)、EDEF(魔法防御力)、DEX(命中率)、EVA(回避率)，但必须消耗战斗时所获得的TALENT.PT。

A.G.W.S.　这是特定角色搭乘的机械人（机甲），可以在这里设定装备以及由什么人搭乘。装备分为左右手、左右肩及背部。



バトル(BATTLE)编成　设定战斗时队员的基本位置，分前后列，另外当队员超过3人时，会需要选择谁做后备。

U.M.N　这是游戏内的网络系统，能够查看“メール(MAIL)”电子邮件、“データベース(DATA BASE)”资料库(包括敌方角色和关键词汇)，以及“プラグイン・モジュール(PLUG—IN MODULE)”组合列表。



ゲーム(GAME)环境　是设定游戏环境，如音效输出、是否有游标位置记忆、震动、雷达显示、屏幕设定、硬盘设定等等。

战斗前要点

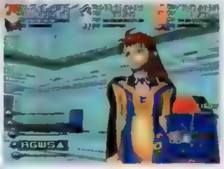
游戏内的敌人都是能看得见的，因此玩家也可以避开它们，当接近时就会出现"WARNING"字样表示进入它们的警戒范围，碰上便进入战斗。在迷宫内，当主角接近某些特定的物品时，会有特殊声响及图形显示，代表那些物品是能被破坏的，按□键就能破坏，很多时藏有回复或战斗用道具，部分则是会爆炸或放电，如敌人追着你时可以破坏它们来干扰敌方，以便自己逃脱。

战斗基础

画面解说

进入战斗后，画面上方是己方角色，最多为3人，"HP"是生命值。"EP"是魔法值。"AP"是行动力。"BG"是BOOST GAUGE(强化计)。

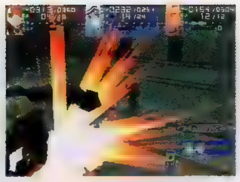
右下方是角色行动顺序，其旁边的EVENT SLOT会对角色行动有影响，"火光"符号代表会心一击率提高。"金环"符号代表强化上升率提高。"金币"代表获得的分数提升。



画面左下方是行动角色的攻击指令显示，基本上□、△、○都是攻击，根据不同角色攻击是有分别的。而×则是进入MENU选择，内里细分为5项，"ETHER"是选用魔法。"ITEM"是使用道具。"MOVE"是改变战斗时位置。"A.G.W.S."是乘上机械人应战。"GUARD"是防御。在基本攻击指令之下有L1和R1文字，按L1显示按钮代表攻击的效用，按R1使用选择用"强化计"。

人类战斗

战斗进行方式是角色下指令后立即实行，基本上角色的攻击次数取决于每人的AP，每个回合人物必定回复4格，而最大是6格，每种攻击均会消耗两格AP，因此一个回合



最多能攻击同一个目标2次。若是攻击一次后按×选择能结束该回合，如此下回合就会累积6格AP，这样就能使出必杀技，基本上是用□或△组合再加○，第三次攻击是特别厉害。使用道具或魔法也会消耗不同的AP值。如储有6格AP的话，就会出"W-ITEM"指令，能一次使用两个同样的道具，对象则是全体人员。

在战斗击中敌方时才能增加"强化计"，储满一条后还可继续累积，储满的话就可以按着R1再按□、△或○发动，使用后角色的能力就会提升，但要注意每场战斗都要重新储存。

还有在战斗中是没有"逃走"指令，要逃的话必须使用道具"エスケープボール"(ESCAPE BALL)。

机械人战斗

若是选择乘上机械人作战的话，最初可以选机械人的位置，当然这就会消耗该角色一个回合行动，轮到它行动时基本上和人类战斗差不多，但是威力大很多。要注意各武器会消耗不同的AP，而机械人若是两手装备相同类型的武器，当它储满6格AP时，按MENU会有"W-ACT"指令，就能发动双重攻击，威力惊人。乘坐的角色也不能用道具为别人或自己回复，如机械人受伤，则要使用特别的道具来修理，但限于非战斗情形下才能修理的。

基本道具介绍

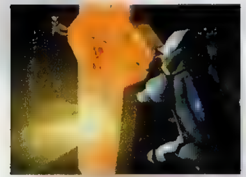
アクアジスト	回复少量HP
アクアジストS	回复中量HP
ローズジスト	回复少量EP
ローズジストS	回复中量EP
ゼータジスト	回复战斗不能及少量HP
エスケープボール	脱离战斗
武人の札	物理武器上升25%
女神の盾	魔法系效果下降25%
スペーステント	记录点上回复全员HP与EP
フレームリペアA	回复单一机械人25%HP
フレームリペアZ	回复单一机械人50%HP

序

西元20XX年托鲁卡兰(トゥルカナ)湖的基尼恩(ケニヤ)岛，一群人正在岛上进行考古工作，挖掘中发现了一个特别的印记，考古学家将他找到的一个同形金属牌放上去，竟然令沉睡在深海中的遗迹再现人前，一块巨大的同形状金色金属板冒起，发出强烈光芒。

事件的开端

故事转瞬间到了4000年后的太空，一艘太空舰内正在进行着一个实验，只见一名戴眼镜扎辫子的妙龄女郎坐进一座特别的仪器，其他工作人员则忙碌地操作着电脑。女郎名叫紫苑(シオン)，是动力公司(ヴェクター/VECTOR)第一开发局负责"KOS-MOS"开发计划的主干技师，她这次应官方所求一同前往这个宙域调查惑星消失事件，而她现在便趁着航行的空档进行"KOS-MOS"测试。



另一方面她们乘坐的战舰已抵达出事的宙域，并且发现了一块金色的金属板，并且进行该金属板调查，但是当有人企图触摸该金属板时，那人却被它吸进去，消失得无影无踪，最后官方只有用能量圈以不碰触的情况下将之回收进舰内。

此时紫苑正利用电脑及特别仪器，利用脑部活动来进行与KOS-MOS的模拟作战测试。所谓KOS-MOS，其实是一种女性外形的机械人，而她也是用来对付一种被称为灵知(グノーシス/GNOSIS)外星生物的战斗系统总称。

虚拟实习任务

紫苑连接到由电脑模拟传送至脑部(エンセフェロン/ENCEPHALON)显现出来的空间(图1)，最初她发现视觉连接方面出现问题，于是命副主任艾伦(アレン)进行调整。完成后便将KOS-MOS连接进同一个空间，由于她是机械人，因此没有任何感情，说话语气总是冷冰冰，只会依照数据因所处状况不同而作出相应的感情反应，她当然无法像人类那样，也不明白紫苑此刻复杂的心情。

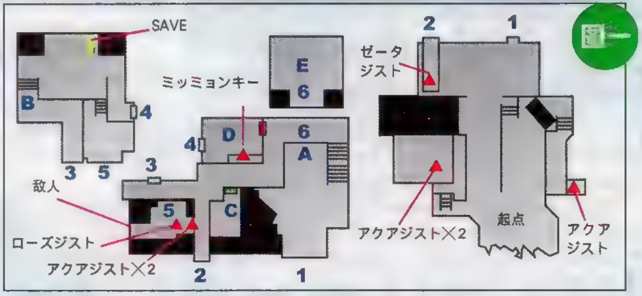
接下来紫苑吩咐艾伦下载各种资料，然后紫苑与KOS-MOS会进入战斗练习，可以分别练习通常攻击、必杀技和介绍副MENU。请参考之前的战斗基础，在此就略过不提了。练习过后便可以选择实战，说明敌人会分为生化系"BIO(B)"、机械系"MACHINE(M)"和灵知系"GNOSIS(G)"。

实战训练后，紫苑便提议跳过之前的399个训练，直接由第400号程序开始，虽然艾伦觉得不好，但是却拗不过身为主任的紫苑，但他也表示如果有任何问题就会采取非常手段救对方脱困。

在电脑空间内的紫苑告诉KOS-MOS，这个空间是模拟2000年初期的废墟，本次的任务是到废屋深处与目标交战取得"动力箱"。

接下来两人便展开行动，于左边爬梯到楼上会发现有两个可破坏的目标，可以按L1或R1选择，里面会有敌人，能在宝箱中取得回复道具。这里的敌人并不怎么厉害，起点右手边房间内的道具要破坏弃置的车才能到达。

两人走到A点会发现钢闸之后就是要找的"动力箱"，但需要先取得"任务锁匙"(ミッションキー)才能开启。沿路上楼梯去，经3走到B点会遇上一个机械人，接下来便要应战。



BOSS

ドリーム SPX

HP 280 弱点属性 雷 EXP 40 GOLD 0
T.PT 18 E.PT 0 S.PT 10 携带道具 -

[illegible]能选择[illegible]机甲应战，最好让KOS-MOS储至6格AP发动必杀技，而机甲挥刀攻击效果较佳。要注意战斗时因为没有[illegible]进行回复，所以留意KOS-MOS体力不继时要自己用道具回复。

谜之女孩现身

战胜机械人后，艾伦会告自己把敌人设定为只会感应声响的G类型，只要玩家按着R2来步行的话敌方是不会察觉的，这时也会有一些在空中飞行的敌人，碰上该种类敌人时只能用△键的枪系攻击。金色半透明板可供记录(SAVE)，于下层C点会发现一扇红色的门NO.10(セグメント・アドレス SEGMENT ADDRESS)，目前没有用。

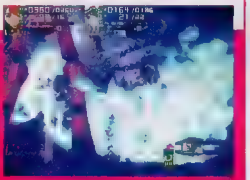
两人经4的门进入房间，于桌上找到"任务锁匙"后可以破坏挡着门的柜出去。回到A点用锁匙开闸进入房间，于E找到动力箱，不过箱子会沉下，然后出现首领级角色。KOS-MOS会因状况而急速成长，紫苑则对艾伦说她们要进入战斗，命对方进行资料记录，尽管艾伦不赞同，但紫苑一意孤行。

BOSS

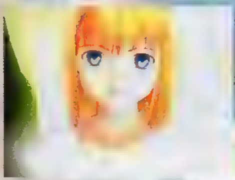
ドリームSGX

HP [illegible] 弱点属性 [illegible] EXP [illegible] GOLD [illegible]
T.PT 24 E.PT 12 S.PT 8 携带道具 -

[illegible]的体力[illegible]，[illegible]机甲，这样对方的[illegible]击很多时都无[illegible]，但要小心它的"复合连续攻击"对KOS-MOS伤害不少。机甲可用"[illegible]"挥刀攻击，至于KOS-MOS[illegible]6格AP使用必杀技攻击，□、□、○的攻击较有效。



紫苑二人战胜后，紫苑又吩咐艾伦她要进行另一个试验令该首领再出现，然后由KOS-MOS发动"HILL BELT EFFECT"，可是这时脑部却出现异常反应，电脑不断显示警告字样，艾伦连忙叫紫苑回到现实世界，但紫苑因为忙着输入数据而要求多等一利。艾伦却以救人第一，立即下令停止连接，不料发现被不明力量拒绝中断。



至于脑内的世界已开始崩溃，紫苑看见那首领在挣扎，接着它竟然衍生出一名女孩子出来，紫苑看得出神，这时艾伦已闯进来强制把紫苑拉走。

紫苑回现实世界后，艾伦忙问对方身体怎样，得知对方没事便放下心头大石颓然跪倒在地上，请对方下次别再任意妄为，紫苑连忙向艾伦道歉。这时她想起了脑内所见的女孩，但是却没有对艾伦透露半句。

艾伦的心情

接着听到广播说三分钟后此舰会离开超时空航行，叫各人留在安全的地方。战舰离开超时空航行通道口后，画面便转到舰桥(ブリッジ)上，蓄着胡子的人是舰长，另外与他谈话淡咖啡色头发的是安德鲁中校(アンドリュー中佐)，舰长为人和蔼可亲，反而中校却不苟言笑，而且说话甚是不近人情。

这时其中一名女船员问她们原本的任务是在星团联邦指挥之下担当调查惑星消失事件调查团的护卫，可是现在却变成回收那东西(金属板)，而且也有多名牺牲者，不过舰长回答他也无权过问调查团。接着舰长命人去找紫苑，要她提交KOS-MOS的报告，其他在舰桥的船员听闻便又讨论起来，这时中校到来，其他人便不敢再说什么。

至于紫苑收到通知后便回答30分钟后呈上实验资料数据，可是从研究员接过资料碟后却又遗留在电脑桌上，真是粗心大意。紫苑接着走到放置KOS-MOS的仪器前，其他的研究员走过来，表示也很想早点看到KOS-MOS真正活动的模样，这时艾伦过来把刚才的数据磁碟交给紫苑。

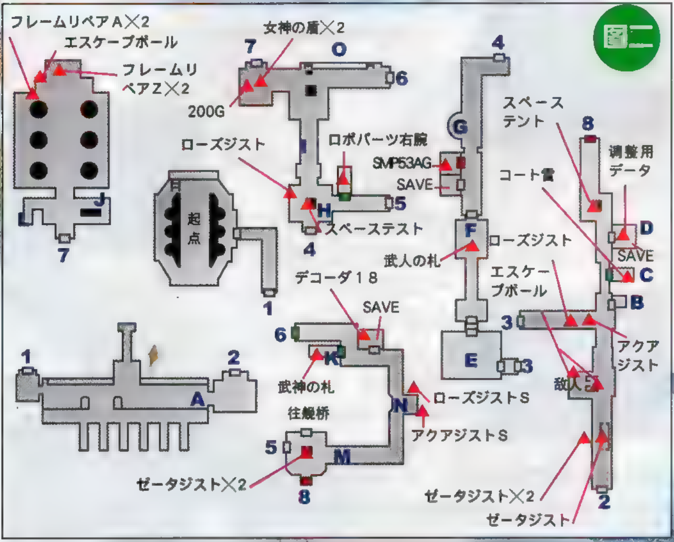
接着紫苑能够自由行动，走到之前乘坐的仪器能再进入虚拟世界，不过就没有KOS-MOS的协助，因此会变得很困难，在与首领战斗过的房间找到"バトルパスポート"，那是用来玩迷你游戏的必须道具。紫苑走到门前便与众人挥手告辞，艾伦在对方离去后手迟迟不放下，而眼仍定定地望着关上门，直至他发现自己失态才干咳了两声掩饰窘态，其他研究员则强忍着他们的笑意。

紫苑沿着走廊前进，途中有舰内地图，可以确认紫苑的房间及前往舰桥的升降机位置，于走廊会收到动力公司的电邮，介绍该公司的通讯装置(コネクションギア/CONNECTION GEAR)新产品，它附加插座功能，能够简单地以软件来强化，以及随时取得各种资讯，而紫苑身为动力公司的技师，因此已经持有最新的型号。

紫苑的回忆

当紫苑通过战舰禾格力迪（ヴォークリンデ）号1的门时（图二），画面转回KOS-MOS调整室那里，只见一些研究员仍在取笑艾伦，他只有叫对方做自己的工作，这时他发现紫苑把数据磁碟遗留在桌上，其他研究员立即说这样他就有借口去见对方，还提议艾伦约紫苑一起吃东西，使得艾伦不懂应对，其他人便叫他加油。

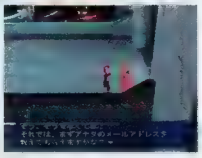
另一边紫苑走到第一格纳库去，这里就是放置那块巨大的谜之金属板的地方，该金属板被人们称为佐赫路（ゾハル），因此这里又称为佐赫路格纳库。紫苑到来时听见不远处传来喝骂声，原来一名面上有个巨大紫色“×”记号的管理长以



拳头来教训4名地勤人员，原因是他们的工作态度不认真，又说要像他一样将自己化成机械不眠不休地工作。紫苑看在眼里也觉得好笑，同时她回想起自己过去为了研究KOS-MOS而不眠不休，当晚其前辈杰比（ケビン）前来，他是一位英俊的青年。原来他看见紫苑废寝忘食，于是带给她一杯咖啡，其实他对于KOS-MOS的启动也很紧张，显然杰比在她的心中占了相当重要的地位。

紫苑想着不自觉地走到佐赫路金属板之前，在她凝视着它时，突然时间仿佛停止了一样，她看了看四周发觉没有半个人影，接着见到佐赫路之前的连接台上站在在脑部虚拟世界曾遇见的女孩，她看起来就像一团半透明光团，其颈上挂着一条十字架项链，接着紫苑到了野外，四处都是墓碑，站在另一块佐赫路金属板前的小女孩似乎向她诉说什么，但是紫苑却听不见半点声音，最后女孩会走进佐赫路内消失。紫苑也走到佐赫路前，企图伸出右手去触摸它，发现它就像水面一样泛起涟漪。

就在她怔呆之时，突然听见有人大喝危险，使得紫苑从幻觉中苏醒过来，发现围着佐赫路的仪器快要撞过来，吓得她跌坐在地上。说话的人原来正是管理长，他责问紫苑难道不知道非关系者不能接近吗？又告知已有3人因此而失踪，最后赶紫苑离去，后者只有垂着头道歉急步走开，而那男子又去教训其他的地勤人员。在佐赫路格纳库右下方A点有一名男子，紫苑与他谈话可以交换电子邮件地址，往后相当有用。



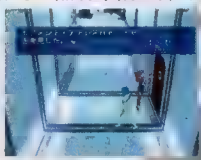
解决合成人问题

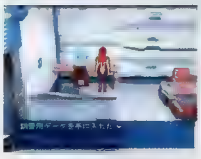
紫苑走到第一通路，那里的工作人员正利用作业用机械人在搬运能源，不过她却仍在想着刚才发生的幻觉而呆呆地望着自己右手，连有人叫她也未察觉。来者自然是艾伦，他便把那数据磁碟交给对方。就在紫苑因自己的迷糊而向艾伦道歉时，她突然又感到一丝奇特感觉，艾伦见对方站着不动，于是问有什么问题，紫苑只有说只是自己多疑，当两人继续走后，身后的门竟然透现出紫苑幻觉中所见的女孩子。

紫苑与艾伦两人继续走，于是便谈起KOS-MOS的问题，其实大家对于紫苑急于使得KOS-MOS启动的心情很了解，各人员也致力合作，希望能尽他们的努力做到万全的准备，但正所谓欲速则不达，紫苑也明白自己过分心急。

这时紫苑收到通讯，得知合成人（レアリエン）那边有事请她去协助，艾伦却替紫苑抱歉说她也有命令要前往舰桥去，实在不应理会别的事，倒是紫苑自己无所谓。跟着便匆匆与艾伦告别，艾伦看着对方走远才记得忘记约对方工作后吃饭的事，不禁垂头丧气地转身离去。

紫苑往上走到第一通道的分岔路，先朝北面前进，于B点有个隔壁操作室，能按键操作是否把隔离用闸门关上。C点则找到“弦址NO.18”（セグメントアドレス/SEGMENT ADDRESS），而D点则是紫苑的房间，那里有记录点，于桌上能取得她的“调整用数据（データ）”。





当紫苑要离开房间时，突然收到电子邮件，对方是紫苑的后辈美由纪（ミユキ・イツミ）。她说已收到紫苑在脑部测试的M.W.S.（紫苑左手持着的武器）数据，使得她的壮大计划能更进一步，并说稍后会传送该武器过来。看完后紫苑也想对方到底有什么“壮大的计划”。

这时第一通路北面的闸门因作业问题而封锁，而且紫苑也需要前往E点的合成人调整室，于是便取道西面。紫苑见到卡斯巴撒（カスパーゼ）上尉，对方告知今天他们要让合成人学习新的战术，可是却出现拒绝输入的问题，紫苑于是向房间各合成人与研究员谈话，解决输入程序装置问题。

分别与所有人谈话便解决问题，紫苑对卡斯巴撒上尉说要是再有问题发生，可以与该公司第三局联络，而上尉对于紫苑的能力也衷心赞誉，说她不单设计了KOS-MOS，甚至其他方面也同样出色，紫苑却谦虚地答她只是奉上司的命令做事。上尉这时说他曾听闻动力第一开发局是最顶尖的集团，问紫苑为何不加入那边，紫苑回答因机缘问题而错过了考入的机会，但是她并没有后悔。

战斗合成人维捷鲁

这时有一名男子走进来，对方名叫维捷鲁（バージル）中尉，他对紫苑不怀好意。然后走到其中一名卧在床上的合成人身旁用鼻子猛嗅，说对方有怪味，问紫苑难道没有察觉。说着他把脸凑向对方，这时紫苑才看清维捷鲁的样子，对方长有一头金发，但更显眼的是脸上丑陋的疤痕，而且眼眶有着暗影。

正在紫苑不知如何应对时，上尉已喝止维捷鲁，说这次作战是要A.G.W.S.与合成人互相支援，但是维捷鲁态度仍然是那么嚣张，他说那些合成人并无实战经验，他要的是像他那样的实战用合成人。紫苑听了想称赞对方是优秀的士兵，可是对方却自嘲只不过是人类的备用品。

紫苑便说这些合成人其实与人类一样拥有感情，因此在4763年制定的米诺切亚（ミルチア）宪章已承认他们的人权。不过个性偏激的维捷鲁却说那只不过表面上的人道主义，对动力公司来说他们就只是备用品，甚至是商品。

紫苑忙道她们并没有视合成人作为备用品或商品，维捷鲁随即反问那为何要把他们分类为是否战斗用的合成人，那就是把他们作为商品的证据，简而言之他就是战斗工具。接着维捷鲁走近紫苑，在她耳边说他知道动

力公司设有“商品管理紧急控制密码”，此话使得紫苑不知如何应对。

这时见到其中一名合成人走了出来，他冷静地说诚如维捷鲁所言，他们是像

商品般被制造及教育，但是他们却觉得能为此效力而感到光荣，那并非任何人强迫他去做，而是以自己的意志行事。

维捷鲁对那合成人的话无从辩驳，这时见他竟作呕跪倒，然后对那合成人说那就好好地去享受他的自由意志，说罢他便转身离去。对方走后紫苑从维捷鲁的行为中，

发现对方患有DME中毒症。

当紫苑想由房间北面离开时，卡斯巴撒上尉叫住她，然后为维捷鲁的言行道歉，原来他与维捷鲁是同期士官学校出身，曾一起在米诺切亚参战，该惑星因为纷争而战祸连年，也是紫苑的故乡。现在已是任何人都不敢接近的地方，战后所有人都迁往目前被称为第二米诺切亚的惑星生活，她的兄长目前就独自住在那里。

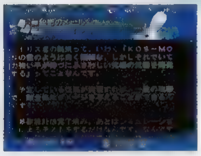
舰内的所见所闻

上尉对于勾起紫苑不快的回忆感到不好意思，当然后者并没有放在心上。这时紫苑胸口的通讯器响起，她这才记起自己原本是要往舰桥去，连忙向调整室的人告辞。

紫苑往上走到第二通路F点，发现那里有很多损坏的车辆，与左手边的地勤人员谈话，对方会自称为电钻先生（MR.ドリラー），然后可以由紫苑操作电钻把通道上的废弃物钻破，操作方法很简单，只要按一次□键钻臂会向上移

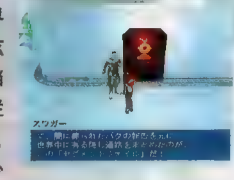
动，再按一次便停下，第三次按□键钻头就会向右移动，按第四次钻头就会放下，落点正确就能钻破废弃物，另外也可以用左摇杆和R2改变视点，方便确认钻的落点，把五件废弃物破坏后能获得道具，没有失误的话会得到“アクアジストS”，另外也得到“DRILL PASSPORT（ドリルパスポート）”，暂时没有用途。

紫苑继续前进，走了不久会收到新的电子邮件，说已开始资料库服务（データベースサービス），只要在MENU选择U.M.N.就能查看，而第三通道的房间有



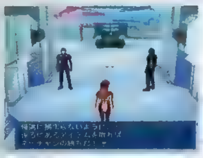
记录点，另外走到G点休憩地方也收到另一封电子邮件，本次又是美由纪来信，她说发现名叫多里斯（ドリス）的人正开发一件KOS-MOS的究极兵器，具有攻击敌方全体的能力，已完成基础设计，并且在进行测试，问紫苑有没有兴趣，又说迟了回覆便当作拒绝，因此便立即回覆对方（按○键）。

紫苑走到第4通路的H点会遇见史威加（スワガー）曹长，对方向紫苑招手，告知他要给紫苑自己的研究成果作为礼物，原来世界上有很多隐藏的通道，就是他身边暗红色门的“弦址”要有特定的锁匙才能开启，说着他给紫苑一个档案夹“弦档案（SEGUMENNTOF）”，只要在贵重道具栏



选择这个道具后按○键，就能看到自己发现了多少个弦址及解码匙“DECODE（デコード）”，而他身旁的是NO.7。

紫苑这时可以选择往北或是往东走，先北行至I点会遇见两名战斗用合成人，对方问是否玩“抓鬼”游戏，由紫苑当鬼，两位合成人负责捉她，取得合成人身后的宝箱便算获胜，被抓住则当落败，要取胜需一开始往北走，然后绕过上方中央的建筑物走回南面取东西，可得回复HP道具，能重覆地玩。



继续北行经7的通道到的A.G.W.S格纳库，那里J点的人员能提供道具买卖服务，可以趁机购买一些回复药品。接着经5或6的通道到第五通路去，在K点有“弦址NO.16”，而通道南面有升降机前往舰桥。

舰桥遭受斥责

到了舰桥便向舰长森山（モリヤマ）为自己迟到而道歉，然后向对方及安德鲁展示KOS-MOS的数据，但是安德鲁却想看KOS-MOS实际运作的数据，紫苑只有表示近日预定改为实际试验，却发现系统有不稳定情况。可是安德鲁就因此而

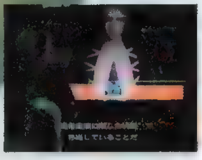
责难紫苑此舰虽然备有A.G.W.S.，可是却迟迟没有对付灵知的索敌用合成人“百式观测器”（也就是KOS-MOS），这样下去万一碰上袭击就不得了了。

安德鲁又说一旦踏上此舰，那就不再身在研究室，而是身在战场，岂料却没有KOS-MOS这尖兵，还说一件沉睡的兵器就没有意义。面对安德鲁的指责紫苑只好答应着，这时森山忍不住制止对方说下去，表示诚如安德鲁所知，他们是紧急编成的舰队，他们在这情况下难以强求，安德鲁本想反驳，最后悻悻离开。之后紫苑再次向森山道歉，后者便说最重要是造出可信赖的东西，正所谓欲速则不达，并说紫苑也很辛劳，叫对方去休息。

当紫苑乘升降机回到第五通路时，会听到舰内广播，说紫苑的动力总公司有东西传送过来，叫对方立即前往A.G.W.S.格纳库去领取。紫苑走到该仓库L点与坐在桌后的人谈话，便能得到美由纪传送过来的“M.W.S.”，那是紫苑的武器。

离开A.G.W.S.格纳库后紫苑也觉得有点累，于是决定回自己的寝室去。回到D点的寝室时，画面会转到

一个幽暗的房间，那是第五通路的通讯室，只见安德鲁立正与不明来历的人在进行通话，后者说安德鲁失态了，还说曾告诫过对方回收时要注意，因为佐赫路始终存有危险性。一向火气十足的安德鲁面对那男子却如老鼠遇猫般不敢驳斥。



此时也见到通讯的对象，那是一位右眼有疤痕的男子，脸孔充满威严，他说除了要小心佐赫路外，他们会预计在5个小时22分后前来，又说幸好那兵器在此舰上，正是夺取的时机，但安德鲁

却反对，说那兵器还未作实际试验，实在太过危险，不过对方却不理会，最后只听到安德鲁称疤面男子为麦古里斯（マーグリス），后者却已中断通讯。

回说紫苑返回寝室后，便与身在第二米诺切亚的兄长通话，后者问对方何时回去，因为已有两年没见过妹妹，希望她能参加双亲的法事。不过身为科学家的紫苑却不信那些超古老习俗，反而指责对方沉迷阅读，又时常逃避结婚，真怕老来要面对喋喋不休的独身兄长。最后她的哥哥说今年紫苑一定要回家，后者于是匆匆中断通话，之后紫苑也到床上休息，临睡之前对着项链说晚安。

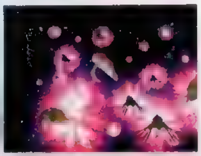
紫苑在睡梦中到了一个满是墓碑的荒野，接着又见到那个神秘女孩，对方一言不发，只是望了望紫苑的右手边，后者循对方视线看去；发现浓雾中隐约有个人影，可是却看不真切。而在床上辗转反侧的她，却不知那谜之女孩竟然就站在她的床边，看了紫苑一会后便凝视窗外浩瀚的宇宙。

恐怖危机来袭

这时已是夜深，因此舰内的灯光也调暗，只有KOS-MOS调整室部分员工仍在工作，艾伦这时也到来，他也奇怪有人留守，其他员工表示因为今天的异常原因而作研究，并说起安德鲁的无理要求，他们却没有注意到放置KOS-MOS的仪器有异。

镜头转到舰桥，工作人员报告舰已通过暗礁宙域，森山舰长于是吩咐准备进行空间跳跃，这时舰内却发出警报，但并不是来知外界，最后检查出源自KOS-MOS。在KOS-MOS调整室艾伦等人已知道KOS-MOS出了问题，正处于警戒状态，更自行倒数准备启动。

在寝室的紫苑也被警报声吵醒，发现电脑自行启动便忙碌地操作，得知KOS-MOS在倒数也不敢相信，连忙穿上外套，尝试与KOS-MOS调整室的艾伦联络，可是却未能接通。紫苑于是想到底是谁启动KOS-MOS，可是随即想起只有经由她的电脑终端才能输入起动密码，实在使得她大惑不解，她只希望不会再发生“那种事”。



紫苑夺门而出，却发现南面的多重间隔闸门竟然关上，紫苑再看电脑，喃喃自语的说果然与那时状况相同。原来KOS-MOS曾试过自行启动，并且大开杀戒，结果多名研究员被杀，包括紫苑的前辈杰比在内，紫苑目前所持的项链就是杰比的遗物。

此时舰内又响起警报，舰桥测出前方出现大规模的空间扭曲，有大质量物体

要脱离空间跳跃，然后看见正前方出现无数的外星生物，那就是人类所害怕的灵知。那些灵知舰队射出无数光团攻向舰队，而受攻击的一方立即派出机械人迎击，却发现非但不能击破光团，那些光团还能透过舰船的装甲进入内部。

禾格力迪号舰内的合成人与士兵纷纷进行作战准备，当中包括维捷鲁中尉。在舰内通道上已满布灵知，虽然舰内的人奋力作战，可是子弹对这些外星怪物却全无反应，而且还能够穿墙过壁从后突袭，被灵知所擒的人会像结冰一般冻结，然后被握个粉碎，它们的强大使得不少人战意全失。

回说紫苑那方，身在第一通路北部的她，面前也有两只灵知怪物，碰上便进入战斗，可是任何攻击都无效，因为它们并非实体，因此决定先去找KOS-MOS和艾伦，于是自行脱离战斗。紫苑发现前方本是封路的地方，那里的吊机有多个能源桶，就在她看着时已被一只灵知攻击，幸好顺势走到怪物身后，连忙跑到吊机那里按键使得吊着的能源桶掉下爆发，其爆炸的火焰阻止灵知向她进逼。

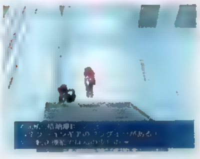
紫苑巧妙避开怪物

紫苑通过8的门到第五通路，在那里看见灵知对已死的船员仍继续攻击，由于不能碰触敌人，因此要跑到东面通道按M点的键关闭闸门阻挡敌方追捕。于N点通道有另一只灵知，本次需要跑到中央仪器按键，利用对面出现的全息图映像引开怪物的注意力。

往北继续走是通讯室，在那里有记录点，之后会在6的门前见到另一只灵知，这次需要引它追自己，然后跑进通讯室，追着紫苑的怪物会因失去对方踪影而走了开去。而在通讯室内的紫苑希望早点与其他人会合。

至于KOS-MOS调整室仍然处于警报状态，工作人员无法制止KOS-MOS自行启动，而且也必须有紫苑在场才能制止。这时艾伦才觉得KOS-MOS可能是因为对灵知的反应才启动，于是命人用电话联络对方，可是紫苑的手机也遗留在调整室。

就在艾伦不知怎么办时，调整室的灯光电源被截断，同时KOS-MOS也已经自行打开仪器盖缓缓爬出来，由于过去KOS-MOS曾发生失控事件，因此大家都不敢接近。而KOS-MOS则在搜寻紫苑的下落，终于查出后者身在通讯室，另外也发现佐赫路格纳库有地勤人员在忙碌着。搜索完毕后，KOS-MOS便打开面罩，并且开始行动，艾伦当然不知对方会有什么行动，只是感到无比的害怕。



回说紫苑方面，她离开通讯室经6的门到第四通路后，又遇上另一只灵知，这次对付的方法是爬梯到O点，那里有控制气锁的按钮，按下后气锁便打开，将那灵知及部分障碍物吸出太空。

于I点发现通道被损坏的车堵塞通道，左边一名战斗用合成人告知必须有“破碎PLUG-IN”才能破坏，于A.G.W.S.格纳库能够取得装在通讯装置上。紫苑跑到A.G.W.S.格纳库售卖道具的人从他那里得到“破碎PLUG-IN”，如此就能破坏特定物品，在格纳库上方可得到修理机械人的道具“フレームリペア”，由于不设购买，因此必须得到。

回I点时发现那合成人已被杀，破坏汽车后会遇上有两只灵知，于是紫苑运用“抓鬼”游戏的经验绕过怪物的追捕。走回H点看见史威加坐在地上，原来他已受了重伤，临死前把开启“弦址NO.7”的解码匙7（デコード·7）交给紫苑，那里可得到用途不明的“机械零件右臂（ロボパーツ右腕）。

第二通路死战

经4的门走到第三通路，那里原来已囤积重兵，多部机械人与合成人士兵都在戒备，维捷鲁从能量反应知道有物体接近，却不知那是紫苑。当紫苑映入他们的眼帘时便全力开火，当然发现来者并非怪物时立即停火，幸好他们眼界奇差，紫苑竟然丝毫无损，但也吓得一身冷汗。

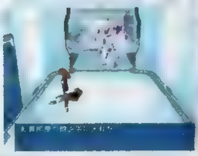
维捷鲁见对方并非怪物，便骂紫苑为何这时出现，紫苑也心中有气与之争吵，谁知维捷鲁就用枪口对着紫苑，但后者一手把枪推开继续向前走，维捷鲁问为何像紫苑这样的平民会走来走去，紫苑便回答她担心KOS-MOS。维捷鲁可不理会什么KOS-MOS，指紫苑应该照指示去避难室，不过紫苑却不再理会对方，使得维捷鲁暴跳如雷。

这时其中一名驾驶机械人的士兵发现这次攻过来的是真的灵知，维捷度却只管骂但紫苑而未察觉，当他发目前已有两名队员的机械人遭灵知从墙透出攻击。维捷鲁连忙下令攻击，可是对没有实体的灵知根本无效。看着众人战斗的紫苑吓得发呆，这时一只灵知向她袭击，幸好一名合成人扑过去救了她，然后叫对方通过E区往格纳库去，那里有逃生船。

这时紫苑却磨蹭起来，问合成人他们如何，对方表示要留下来应战，紫苑便说自己不能放着对方不管独自逃生。这时战斗持续着，合成人根本无法抵御，多人已被残杀，其中一只灵知更附在机械人之上，变成了半生物机械，并使用机枪把己方的机械人破坏。

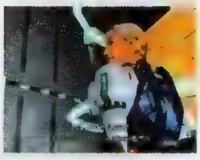
在机械人应战的同时，紫苑终于继续逃亡，在通道上看见一名倒地的船员，调本他可得到“船员部屋の键”，能打开旁边的门，内里能取得机械人用的武器“SMP53AG”。

当紫苑走进第二通路时，镜头会转到舰桥，舰身仍然不断受到攻击，各方面能力都在下降，森山问为何不向敌方炮击，但负责的人员告知由于距离太近而不能攻击。不过其他战舰已展开攻击，可是在要命中一艘像座头鲸的战舰时，其能量壁却把炮击吸收，然后再反攻过来，结果所有战舰都遭击毁。森山只有下令求救，希望能增派援兵，可是远水又岂能救近火，这时森山想找安德鲁，却发现对方并不在岗位。



安德鲁的异常行动

原来安德鲁已穿上了太空衣，并且向着某处奔跑，至于舰桥则被一只冲过来



的灵知撞毁。安德鲁这时已走到佐赫路格纳库，他早已命这里的人行动，原来是企图以此区来进行空间跳跃，但管理长告知这样就等如自杀，因为在没有防护罩的情况下进入超空间，人类是无法承受的。安德鲁却说那是司令下的命令，必须要在数分钟后通道的影响下进入超空间，又命各人进入逃生船离开。

管理长忙说外面满布灵知，这样逃出后生存几率也微乎其微，这时舰因受到攻击而震动，安德鲁说这总比面对那苏醒的东西为佳，叫大家在救生船发射后立即注射假死药物，希望能避过灵知，又说还有数小时司令就会派来援军。

回说第三通路的士兵已边战边退至第二通路，尽管他们全力开火，但是对灵知仍然无效，反而是灵知使用气化弹头发生爆炸，在场除了维捷鲁与紫苑外，其他人全部无一幸免。看见同伴倒在地上，就连维捷鲁的精神状态也濒临崩溃。这时他突然想到什么，竟然拾起了紫苑掉在地上的电脑，更利用电脑来控制合成人的中枢系统，要他们死命去抵御灵知，只见已倒下的合成人都在震抖着。

紫苑看着不忍，说这样做是侵犯人权，但维捷鲁却说在米诺切亚宪章第四条十三项中，记载着战斗用合成人可进行失控时危机回避手段，有义务启动他们的自爆系统，并且由现场指挥者判断。

这时紫苑看见多个合成人爬行着聚在一起，而灵知也开始向紫苑方面进逼，那些合成人便无意识着缠住它们，至于维捷鲁则在说着他的歪理。最后他终于引爆那些合成人，使得桥被炸毁，虽然无法伤害那些灵知，却使得它们掉下去。最初维捷鲁对自己的作战甚是满意，可是随即发现还有一只灵知没有掉下去，而且还飞了过来。

维捷鲁爬回机械人中应战，可是却不敌怪物，机械人更被打得撞进合成人调整室，他险些就被冻结。而怪物接下来向紫苑进逼，后者被逼至墙边，终于被灵知一手擒下，并且也像其他人一样开始出现冻结现象。

紫苑想到这次自己要死了，脑中瞬间回忆起很多往事，接着却发现那神秘的女孩竟然站在怪物之前，紫苑也分不清那是否真实，只是想叫对方快点逃走，但是她却连发出声音也不能。就在紫苑的意识逐渐远去的时候，怪物似乎发现什么，就连那女孩也望向旁边，紫苑于是也把视线移过去，只见她左边身后的墙壁出现一点烧红现象，然后一股光束攻击灵知，及时救了危在旦夕的紫苑。

KOS-MOS 及时救驾

接着墙壁会被破开，看见KOS-MOS现身，她立即上前朝灵知攻击，不过灵知没有实体，故此她也无法给予伤害。至于跟随KOS-MOS一起前来的是艾伦，

连忙走去看紫苑，也告知KOS-MOS是来救她的。

这时回看KOS-MOS方面，只见那灵知向KOS-MOS进逼，KOS-MOS面上便现出另一个仪器，那就是"HILL BELT EFFECT"，她发出的冲击力使得包围着战舰宙域的灵知都从虚体变成实体化，使得一般武器已能给予伤害，随即迅速将来犯的多只灵知收拾。

当KOS-MOS消灭了那些灵知后，她便叫紫苑立即往第一格纳库去，因为她计算出灵知有99.998%目标是夺取格纳库内的东西，而KOS-MOS的任务就是要保护它不被夺走及保护像紫苑那样的动力公司相关人员。接着又说格纳库第二层有逃生船，请紫苑立即前往。

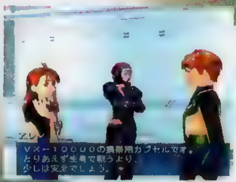
这时前进的路却被一只灵知阻挡，来者就是与机械人融合的新种，紫苑于是与KOS-MOS及维捷鲁应战。

BOSS

[illegible]

[illegible] BLADE" ([illegible]) 最有效。

众人战胜那怪物后，便赶紧向出口方向跑，走在最后的KOS-MOS看见追兵又到，于是开枪射击玻璃窗，利用宇宙真空将那些灵知吸出外太空。四人退至第一通路，艾伦会把实验型机械人VX-10000交给紫苑，往后战斗就能乘它应战，这时候大家也可以为机械人更换身上的兵器，例如装上右肩用的导弹发射器"SMP53AG"，以及换上双枪，就能使用"W-ACT"。



接下来紫苑可以自由行动，由于已能与灵知战斗，因此先到处走，顺道收集藏于通道上可破坏物品的道具。要注意金色的怪物"GO-REMU"很强，当受到一定伤害会进入战斗模式，有时能连攻两次。另外还有一种浮在半空的灵知"グレムリン"必须用ETHER系攻击才能命中，不过却会造成它使用攻击全体的反击，故此要以必杀技一次打倒它，紫苑可乘机械人对付。

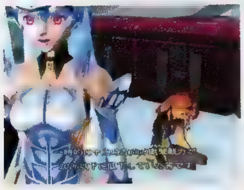
四人往北走需要先按隔壁操作室的按钮开启闸门，这时已不能再上舰桥，走到通讯室可以破开那里的玻璃窗，在宝箱内能得到"解码匙18（デコーダ・18）"，如此就能取得"弦址NO.18"内的"コート・雷"，装备者能减轻雷属性的伤害。

接下来四人经2的门到达佐赫路格纳库，紫苑发现只剩下一艘逃生船，接着看见安德鲁中校仍然在这里，他反问紫苑等人在这里做什么，然后他便见到灵知与KOS-MOS，从安德鲁的表情来看他似乎更害怕KOS-MOS。

紫苑这时也拿起枪参加战斗，但是在顾着向前攻时，不料灵知透过天花板闯进她们的后方，幸好维捷鲁及时救驾。此时前方的灵知已全数被消灭，KOS-MOS便转身想对付后方的灵知，可是维捷鲁却老是挡着她的攻击路线，想不到KOS-MOS竟不理会而朝维捷鲁开枪，后者当场死去，紫苑见状吓得坐在地上别过脸去。

KOS-MOS冷酷无情

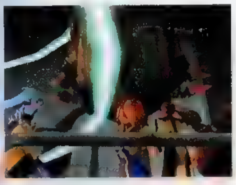
KOS-MOS则若无其事地走近紫苑说此船快要沉没，叫对方快点乘逃生船。这时紫苑忍不住对方为何连维捷鲁也杀掉，KOS-MOS冷冷地回答她的任务只是保护



动力公司的有关系的人，并未接受保护军队有关的人的指示。紫苑对于此解释当然不肯接受，说中尉也是重要的战斗力，不应这样对待。

但KOS-MOS说明中尉遮挡着她的射击路线，电脑计算出如果采取其他方法就会使得攻击力下降30%，相反即使牺牲维捷鲁中尉只使得战斗力下降0.2%，她必须选择更有效的作战方案，再加上救生船只能乘坐两人，因此她必须作出选择。

紫苑听见KOS-MOS的分析，便问难道对方没有良心？KOS-MOS冷冷地回应她并不是人类，而是一件兵器，这使得紫苑再也无法可说，反而被KOS-MOS说要是她不打算逃走，那只是死得没意义，一旁的艾伦只有劝紫苑起行。



这时安德鲁仍在忙碌地操作电脑，可是全无效果，当他看见KOS-MOS走近，不禁很害怕地退到一旁。KOS-MOS研究了佐赫路一会，突然有一只巨大的灵知怪物出现，于是紫苑与KOS-MOS立即应战。

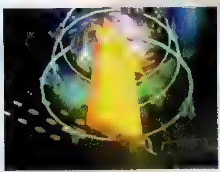
BOSS

ミノタウロス

[illegible]

[illegible]

两人战胜后，却发现有很多灵知绕着佐赫路飞来飞去，虽然KOS-MOS努力对付，可是因数量实在太多，最后那些灵知都附在围绕佐赫路的仪器上，然后带着后者透过战舰上壁离去。



最终禾格力迪战舰都爆炸坠毁，紫苑与艾伦便乘上救生船，安德鲁中校因为有太空衣，因此他被安排攀附着船外，KOS-MOS则站在船上，用来盛载KOS-MOS的仪器也飞来。至于那些灵知舰队则成功回收佐赫鲁金属板。

跟着KOS-MOS似乎在与什么人报告，竟说出那块佐赫鲁金属板在分析后发现并不是真品，而是模拟出来的东西，又说会照计划前往第二米诺切亚。此时灵知舰队开始空间跳跃离开，KOS-MOS便变出一支像枪的东西，然后向其中一艘战舰射出一股光束，藉此来追踪战舰的目的地。接下来她又会搜索附近宙域，终于被她发现一艘太空船。

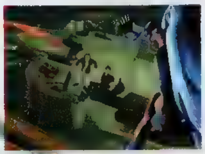
隐藏首领现身！

故事近尾段，当众人乘重武装舰狄兰达鲁（デュランダル）抵达第二米诺切亚，在经过镇压事件后可以恢复行动，这时前往狄兰达鲁区住具东北面有购物点的房间，破坏上方的衣柜，会发现一名神秘人，那人会问是否接受挑战，若接受就会进入战斗。

此首领名叫グレイド・ジョー，是攻击力超强的首领，有9999HP，普通用枪射击“カモンブリット”能伤220HP以上，当他受到近身攻击会以踢腿反击，能伤一人360HP，会心一击时更达到560HP以上。受到远距离攻击又会使用BOOST，使得他能连攻两回。中段他会改为重视ETHER攻击力，他使用的“ソウルバスター”能伤全员各560HP以上，即使有LV.23以上挑战也必死无疑。

KOS-MOS强行登船

镜头转到KOS-MOS所发现的太空船，该货运船名叫艾诺撒（エルザ）号，船上分别有船长曼菲斯（マシュズ）、导航员哈曼（ハマー）和舵手东尼（トニー）原来他们接到禾格力迪号的求救而前来，不过来到战斗已结束。于是他们谈起船

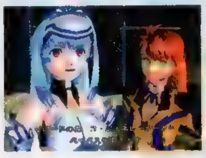


长欠一个叫佳拿（ガイナン）的贷款快要到期，后者主持着一个名为古卡尔财团（クーカイ・ファウンデーション）。

就在他们准备离开这个宙域时，却见到KOS-MOS漂浮过来，最初众人以为那是尸体，还想用炮将它摧毁，之后才知道弄错了。KOS-MOS便要求登船，并载她们回第二米诺切亚，曼菲斯不明对方来历自然拒绝，还说对方也奈何不了他，KOS-MOS于是一拳打得驾驶室玻璃出现裂痕，曼菲斯只有就范，KOS-MOS便与装载她的仪器进船。

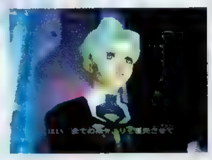
KOS-MOS登船后便与身在救生艇的紫苑和艾伦通话，告知她收到总公司指示而先乘民间船回第二米诺切亚，却留紫苑等人在救生艇等救援人员，最后紫苑按下救生艇的警报按钮，逼KOS-MOS答应救他们上艾诺撒号。这时船上另一名船员出现，是个长着白色头发的少年，名叫查奥斯（ケイオス），他提议还是救紫苑等人上船。

紫苑三人终于登上艾诺撒号，便与船长打招呼，紫苑也多谢查奥斯的相帮。跟着便指责KOS-MOS竟然独断独行，但KOS-MOS却不理会对方，只请曼菲斯借格纳库的试衣室给她，原来她的战斗能量快要耗尽，因此要在那里补充。而她对紫苑的质问全不理会，反而命令对方为自己调节感应器。



紫苑对于KOS-MOS的无礼而向曼菲斯道歉，而东尼却想和紫苑搭讪，艾伦当然气炸了。接着安德鲁则与曼菲斯谈酬金问题。这时突然有一只灵知附在驾驶舱闯进来，还把向他开枪的安德鲁抓起，只见对方自脚开始冻结，想不到查奥斯竟能轻易地使得对方静止兼分解，使得紫苑等人感到惊讶，可是却没有解释原因。

拯救百式合成人



接着画面转到动力公司总部，看见该公司创设人禾路希林（ビルヘルム）正在听部下向他述说关于KOS-MOS的报告，而禾路希林说KOS-MOS还要多一个因素才会苏醒过来。

画面转移到另一处，那是U-TIC机构据点小惑星

玻里罗曼（プレロマ），U–TIC 解作“不可知领域平涉及创造”（UNKNOWN TERRITORY INTERVENTING AND CREATION），是个非联邦组织。只见总司令麦古里斯与他的女副官贝妮古莉（ペレグリー）在看一个惑星爆炸的片段，他们似乎在进行什么实验而使得星球爆炸，此举却使得贝妮古莉感到不满，而这又关系那佐赫鲁，原来麦古里斯早已知道禾格力迪号上的是模拟出来的东西，不过回收失败了。

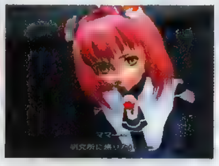
跟着画面又移到另一处，那是联邦主星第5艾鲁莎雷蒙（5thエルサレム）的轨道塔，只见其中一个圆形的房间有8人围着而坐，他们是接触小委员会，原来他们设计了一个称为 MOMO（モモ）的“百式合成人”原型，样子是个小女孩，可是她却被U–TIC机关所擒。因此委员会决定派遣原是联邦警察队特殊部队队员兼专门反恐怖活动的生化人ZIGGURAT8去救他。ZIGGURAT8本来在30岁时已殉职，因为登记了捐献身体，之后便改造为战斗用生化人，由于现今已有合成人，因此生化人已被认为是古老的东西。

而ZIGGURAT8接受任务之前，表示希望完成后将脑部生前的记忆片断除去，甚至是把脑换掉，由于现今合成人都要求有人权，他的要求使得委员会感到诧异，但也接受了请求。接着委员会又介绍其中一位女性委员与ZIGGURAT8认识，对方名叫茱莉·密斯拉希。当ZIGGURAT8退下后，茱莉才说出ZIGGURAT8原来是自杀而死，不过他已被输入了不能自杀及放弃任务的程序，至于自杀的原因就不明。

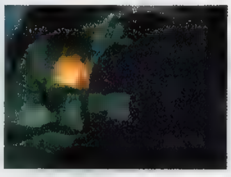
图三

潜入小惑星玻里罗曼

接下来镜头转到小惑星玻里罗亚，麦古里斯往囚禁 MOMO 的房间去，见对方茶饭不思，便温言说这样不行。不过MOMO却只说自己是杀人凶手，又不肯透露自己的名字，还说自己一点用也没有，为何要拘禁她。麦古里斯便说MOMO的脑对某人很有用，并告知那人正在前来的途中，充满恐惧的MOMO只好暗自希望能回到研究所与母亲重聚。



46小时后，ZIGGURAT8乘坐的太空船便抵达小惑星玻里罗曼，由于本次是救人行动，因此以避免战斗为主，他也使用了光学迷彩（图三），在起点有记忆点，而ZIGGURAT8身上的物品是和紫苑互通。当他走到A点会预先设定好炸药准备逃走时使用，桥附近障碍物中有“望远镜”（スコープ），装备能看出敌方 HP 量。



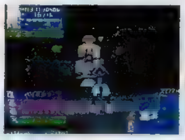
ZIGGURAT8继续前进，不料在B点礼拜堂时光学迷彩失效，这时他回忆起茱莉与他的谈话，她告知U–TIC创设者的儿子是百式观测器的提倡人，名叫尤金·密斯拉希（ヨアキム·ミズラヒ），是个沉迷于科学而无视人道的狂人，也是茱莉以前的丈夫。

由于没有了隐形技，因此只有尽可能避开士兵耳目，不过其实碰上大不了是战斗而已，要注意一种士兵会用毒，所以最好优先收拾。走到C点可以破坏那里的墙壁进入密道，内里能拾到“スネークハンター”，装备后能防毒。另外也发现“程序段地址NO.4”。于D点破坏障碍物则找到“解码匙11”（デコーダ·11）。

ZIGGURAT8走到E点会发现有机械人巡逻，由于以独力对付太勉强，因此便走到左下方启动吊臂破坏货物，引开机械人的注意力，其实机械人身上持有“解码匙4”（デコーダ·4），可留待日后才回来取。

救出合成人 MOMO

走到F点便是囚禁MOMO的地方，ZIGGURAT8上前对付两名士兵。摆平后告诉MOMO他是奉接触委员会之命来营救她的，MOMO听见便很高兴。原本ZIGGURAT8想破坏囚室的门，MOMO却告知这样做会触动警报，必须找到“万能锁匙”（マスターキー）。



在下层开始有种像蟹的机械敌人，打倒它们可得“铁ゲン”，能够卖比较多的钱。在G点的仓库有不少回复道具。进入H点监察室会碰上守卫的机械人“ギーディス M1”，只有一战。它有460HP，会放出子机，对付方法就是使用必杀技“ライオネルハンド”（△△○）。

在监察室右上角宝箱取得“万能锁匙”后返回MOMO的囚室开锁，也可以在旁边房间记录。

ZIGGURAT8确认对方是百式观测器后，MOMO又自称是杀人凶手，ZIGGURAT8于是问对方有其他的称呼吗？这时被打倒在门外的士兵竟然临死按下警报，

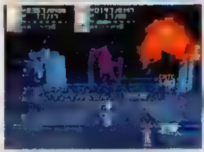
ZIGGURAT8便说稍后再谈，MOMO这才说出名字，因为一直以来她的父亲都叫她做MOMO。

由于MOMO非常弱，故此要将她设置在ZIGGURAT8的后方，这样就不会受到攻击，虽然她不能参与攻击，但是可用她的“RAIFUSIXTOTTO”补体力。两人走进监察室避开敌兵时，MOMO问ZIGGURAT8是否军用强化合成人，ZIGGURAT8回答她其实自己是前世纪的生化人。MOMO又说还不知道他的名字，ZIGGURAT8于是报上他的生产型号，MOMO于是替对方改名薛基（ジギー），那是ZIGGURAT的缩写。MOMO的说话使得ZIGGURAT8回忆起在出生时与儿子一样的光景，他当时带了一只生化小狗给儿子，那时他的儿子也以小狗原称的缩写来叫它。

回想过后ZIGGURAT8也接受了这个名字，然后继续逃走，在监察室右上方仪器可以操作终端解除Ⅰ点的门锁。爬4的铁梯到地下道后，画面会转到司令室，麦古里斯知道有人来救百式合成人，于是命令全面包围该区。

与麦古里斯恶战

在地下道的薛基会被两个巡逻机械的子机追踪，其实碰上战斗也无妨，通道上一些像泥巴的地方会使得行动拖慢。在地下道途中能进入大圣堂，内里有不少回复EP的道具。走到J地段需要用铁梯爬上爬下，想快的话可以沿水管上走。



当二人爬出地下道会到达资材放置场，那里有三部机械人看守，MOMO于是使用她的“HILL BELT EFFECT”使得机械人一时无力化，不过MOMO也消耗不少体力。接着便要后三个机械人战斗，红色的队长机通常会防御，使用MOMO的“シーブビーム”能使得部绿色机械人驾驶者睡着，如两个部下都睡着队长机就会攻击部下令它们醒来，这样可省下不少功夫，剩下队长机就好办多了。

两人战胜后走进司令室，那里有记录点，上方的门能回到礼拜堂。当他们走到港区却遇上守候的麦古里斯，对方挥剑激起火焰攻向二人，薛基连忙用身体护着MOMO，然后便要与对方战斗。

BOSS

[illegible]

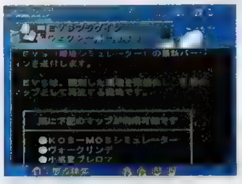
[illegible]

战斗了好一会后，薛基见无法击败麦古里斯后，于是引爆之前设定的炸弹，然后带着MOMO乘上港区的飞机逃走，临走前他却察觉到远处的车辆附近有什么东西，但情势危急也不能多理会。至于U-TIC的士兵已乘上其余的战机进行追捕。

麦古里斯从火焰中走出来，跟着看见车辆旁有两人缓缓走出来，为首的男子有一头灰白短发，他身后的女孩样子却与MOMO甚为相像，只是发色与衣服不同。回说在飞机上的薛基仍在想着港区察觉到的事，跟着他们便进行空间跳跃，而三架T-UIC战机也跟随追捕。

安德鲁中校的回忆

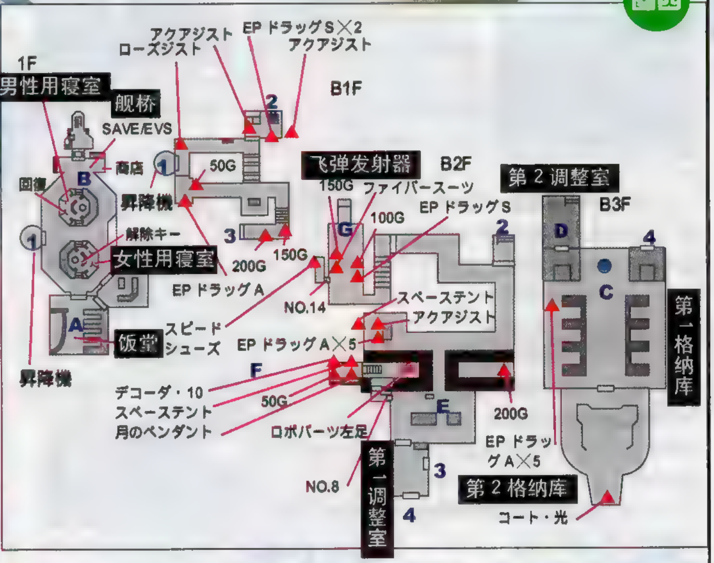
返回艾诺撒号那边，只见众人正在用餐吃咖喱饭，吃罢紫苑便与艾伦负责清洗，艾伦提起此船的人与古卡尔财团有关系，传闻那里是个异能人的巢穴，不过紫苑认为对方有偏见，它是第二米诺切亚自治政府设，而它的代表理事也得到很高评价，但一时想不起名字，查奥斯便说那人名叫佳拿・古卡尔（ガイナン・クーカイ），他原本是来看有何要帮忙的，于是请他抹干那些洗好的碗碟。



完成清洗后发现安德鲁中校并没有来吃饭，紫苑便决定由她送去给对方。这时可以到船内四处走（图四），在男女性寝室的大堂会收到来自EVS的电子邮件，表示今后可以使用环境模拟器进入KOS-MOS模拟世界、禾格力迪及小惑星玻里罗曼，如此错过的东西都可以藉着进入EVS取得，今后部分记录点会兼具EVS效用，只要站在其上开启MENU画面选U.M.N.内的EVS便可。

于A点饭堂与柜台的机械人谈话可以获得“カードパスポート”，有了它才能玩游戏内的卡牌游戏。在男性用寝室内左上有个机械人可供休息。B点有记录点和商店（银色），可以补充道具及购买新的防具，还能买游戏卡牌（最右边的指使得），“スターターセット”是开始基本牌套装，“カードパック1弹”则是散包，暂时还不可以玩。

图四

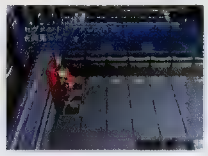


乘升降机到B1F，这时查奥斯会走到放置KOS-MOS的第2调整室，对着处于休息状态的KOS-MOS说晚安。

这时他发现有人进来，连忙躲了起来。来者原来是安德鲁，他走到KOS-MOS身边察看，然后便想起往事。安德鲁其实是T-UIC的卧底，接受任务率众前去夺取KOS-MOS，当时艾伦与紫苑也在场。安德鲁利用上级交给他的电脑启动KOS-MOS，可是当时KOS-MOS并未完成，竟然不分敌我大肆杀戮，而安德鲁幸运地免过一劫，却看到KOS-MOS那毁灭性攻击实在心胆俱裂，因此他对KOS-MOS才会如此忌惮。想到这里他竟拿出枪来想破坏KOS-MOS，但最终下不了手。

检查飞机弹射器

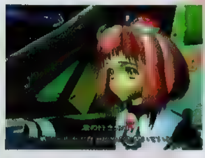
回说紫苑，沿途上可破坏障碍物取道具，于B2F到达第1调整室，查奥斯告知安德鲁在另一个调整室。往上方通道有“程序段地址NO.8”，同一层左上方飞机弹射器也有“程序后地址NO.14”。经4走到B3F到下层，在第1格纳库C点有个机械人售卖A.G.W.S.(机械人)的强化零件及武器，也能够回复装甲量，下方的宝箱可获得减轻光属性损害的“コート・光”。



当她到达D点的第2调整室，却看见安德鲁因太紧张而用枪指着对方，紫苑问对方为何拿出枪来，安德鲁便说那是他的癖好，紫苑便说她也认识一个喜欢拿着刀的人。跟着安德鲁便坐在一边吃饭，还安慰紫苑维捷鲁的事件并非她的责任。

同时在鲁佩（ルペン）宙域66区，薛基与MOMO的飞机已摆脱追兵，不过薛基却告知他们并不是回小组委员会那里，而是奉命令带MOMO前往第二米诺切亚自治政府，MOMO虽然不愿意，但还是依照对方指示更改了航线。

跟着会转到接触小委员会，他们已收到薛基救出MOMO的消息，跟着便讨论尤金·密斯拉希，从仅有的闭路电视映像看见他与一名身分不明的助手，认为那人持有Y资料。那人的名称与经历已遗失，但也知道那人在14岁已成大学生的天才，目前不知其行踪。另外委员会也企图开启旧米诺切亚宙域的封印，回收原来的佐赫路。



回说艾诺撒号方面，当紫苑离开第2调整室，便听到船内广播叫她到舰桥，回1F上方的舰桥，曼菲斯告知为免船有漏气情况影响空间跳跃，因此请紫苑往飞机弹射器进行检查。

当紫苑离开舰桥会收到投资信 产业的杉山（スギヤマ）证券，然后可以投资1000元，有三个选择，这关乎到未来KOS-MOS能否获得新武器，要选择“ヴェンチャーに投資します”，往后过了一段时间会再收到另一电子邮件，要求再付4000元，而且必须尽快回覆，之后就会得到KOS-MOS的武器“F·BSHOT”。

此外记录点已增加EVS效用，先与那里的机器人谈话，往后只要站在有EVS字样的记录点打开MENU，开启道具栏的特殊道具选择之前所得到的三种护照“パスポート”来玩迷你游戏。

紫苑大发雷霆

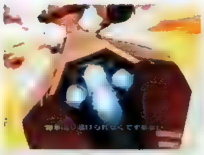
接着紫苑继续她的任务，于女性用寝室中央沙发上橙色枕头旁调查能找到“解除匙”（解除キー），有了它到B2F的E点可以使得左右两边的桥连接起来，如此能走到F点开宝箱取“解码匙10”（デコーダ·10），有了它可进入EVS内的KOS-MOS模拟世界开启“程序段地址NO.10”取得两个“ボルテージ”。走到飞机弹射器G点按下仪器便完成检查，但紫苑离开后，那里某处却出现轻微的电流外泄反应。

紫苑回到舰桥时，看见曼菲斯正向U.M.N.申请利用她们的空间跳跃通道，然后便展开空间跳跃。另一方面薛基也在同一个跳跃空间，更再度遭受T-UIC的狙击，凭着薛基出色的驾驶与射击技术而将对方击破。

至于艾诺撒号上紫苑却大发雷霆，吓得与她联络的美由纪很害怕，于是要求与局长谈话，原来新的指使是要KOS-MOS取得第二种装备后，移交到第二米诺切亚第二局去，这和原来的指示不同，因为这代表KOS-MOS将转投实战用，但紫苑却觉得那样太危险，终于局长被紫苑说服，让紫苑继续管理KOS-MOS，并叮嘱绝不能再发生两年前的惨剧。接着美由纪再通话，说紫苑能没事太好了，又说局内的人都很担心她，艾伦便问那他的失踪又如何，美由纪却直言没有人关注到，可能是对方存在感太薄弱。

解救薛基的危难

这时超空间内有更多的战机前来追捕薛基，MOMO已向各处发出求救讯号，并发现艾诺撒号，薛基便告知超空间内正在战斗，为安全着想请对方离开，曼菲斯于是叫紫苑看舰桥状况。说时迟，那时快，薛基的小型战机已越过艾诺撒号，本来后者并不打算参战，可是T-UIC的战机却不由分说向它攻击，终于逼他们加入战圈。而薛基也运用超技巧碰触超空间内壁刮起火焰把部分追兵烧毁，东尼也技痒而跟着照做。



可是收拾一批后又有另一批追兵，薛基的战机终于被击中，战机开始沉往内壁，爆炸也只是早晚的事，薛基也无计可施。幸好这时艾诺撒号及时由紫苑控制机械臂夹住薛基的战机，可是想回收时却发生短路只有请薛基自行进入船中，幸好他们都不是人类，因此无需穿太空衣。

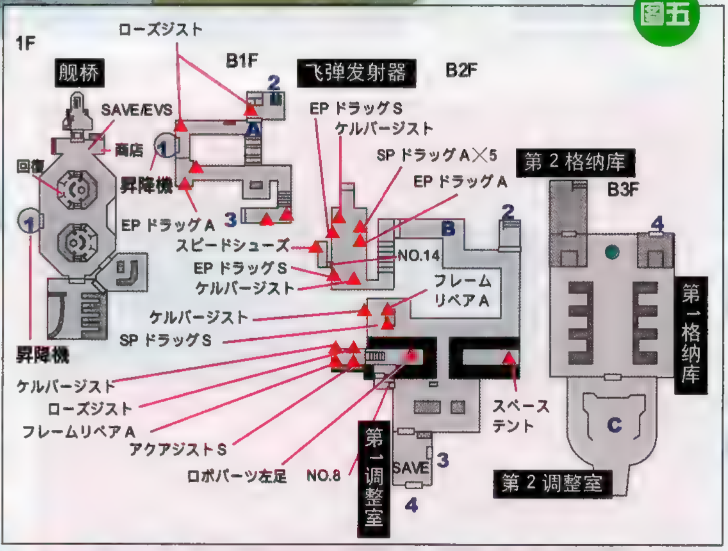
此时T-UIC军已赶到，并要求曼菲斯投降，但后者却吃软不吃硬，于是命东尼再用超技术将敌人破坏，同时冲击力也使得飞机弹射器关闭，可是还是有T-UIC的机械人闯入船内，查奥斯便与紫苑及KOS-MOS去应战，查奥斯本身也有其机械人可用（图五）。

这时船内的障碍物会有新的物品出现，因此记得破坏拿取。于B1F的A点发现南面通道有敌方机械人，于是按下那里的仪器启动电磁地板使得它们行动迟缓，同时也关上隔离闸门。

当紫苑沿2的铁梯往B2F爬下去后，会改为控制薛基那方，MOMO也可以放在前排战斗，当他们走到B2F的B点就能和紫苑会合，薛基那方便报上名称，并且说明自己是联邦政府有关的人，但是隐瞒了MOMO的真正身分。

跟着便会加入成为同伴，玩家也可以自行选择出战的队员，即使没有参战的同伴一样能获得经验值，但是却不会获得T.PT、E.PT和S.PT，这点大家要注意。接下来众人便到船的各处去消灭敌人，当他们走到第2格纳库C点会找到首领级机械人。

图五



BOSS

[illegible]

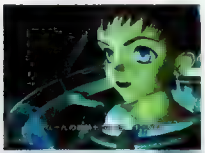
以W-ACT来攻击（记着两手要装备相同的武器），可[illegible]上，不过[illegible]“[illegible]零”，[illegible]CANNON”[illegible]使用。

众人战胜后，由于东尼的高超技术使得艾诺撒号的输出功率下降，看来此船又要花相当多的修理费。这时查奥斯带着薛基两人到来，并告知两人从T-UIC机构的小惑星逃出来，曼菲斯听见便大吃一惊，知道惹上不得了的家伙。

跟着众人会到饭堂喝下午茶，大家便互相了解一番，紫苑辨认出MOMO的服饰是密斯拉希研究部门，这时薛基却用手势制止MOMO说出其真正用途，MOMO于是改口自称是普通观测用合成人，不过紫苑就说出KOS-MOS也是具有HILLBELT效能的机械人。

接下来查奥斯问薛基想前往什么地方，因为只要付款此船可送他们到目的地，MOMO便告知她们要前往第二米诺切亚太阳系圈，紫苑便惊讶她们目的地相同。由于艾诺撒号受损，因此船会在附近的港口进行维修。曼菲斯便请紫苑带薛基两人去休息的地方。紫苑分别带着二人前往男性及女性的寝后便可以休息。

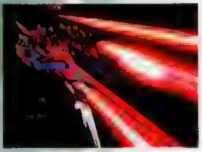
谜之少年调查队



此时转往另一个宇宙空间，只见一名十来岁的红发少年驾着机械人在宇宙巡察，他名叫Jr.，而他的同伴就喜欢称他做矮子大人。而与他联络的是个金发少女，名叫玛莉（メリイ），其姐姐则名叫雪莉（シェリイ），两人身在Jr.指挥的超巨型重装武舰狄兰达鲁（デュランダル）号，她们都是辅助Jr.的人员。

Jr.等人经调查后，发现Jr.所身处的宙域，原来应该有一个惑星的存在。Jr.回到狄兰达鲁号的舰桥，原来这里正是之前禾格力迪号受灵知袭击的地方，可是Jr.赶到已过了6个小时，当然什么也没有剩下。

另一方面在小惑星玻里罗曼的麦古里斯，竟然与接触小委员会的人在通讯，看来各方面都有T-UIC的内奸。而这时在艾诺撒号的安德鲁也联络麦古里斯，报告佐赫路被灵知夺去，而百式合成人（KOS-MOS）则没事，并报告他的状况，不过麦古里斯却没有兴趣听，还命令对方尽快回来，通讯过后麦古里斯便下令追踪安德鲁发讯的地点及船号。

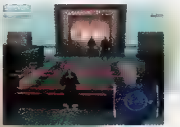


这时那个带着类似MOMO的男子插口，他说MOMO是他的囊中物，因为他已厌倦那些假的百式合成人，虽然麦古里斯看似和这男子不和，但是却又因为要互惠互利而暂时忍耐。至于那男子就嚣张地离开司令室，与假的MOMO乘机械人出发。

回说Jr.那边，他与玛莉驾驶机械人进入禾格力迪号的残骸进行调查，发现佐赫路的残存能量，这时却有多个T-UIC机械人出现向他们袭击，对方的攻击完全无法伤害Jr.的机械人，Jr.单枪匹马就把那帮家伙歼灭了。

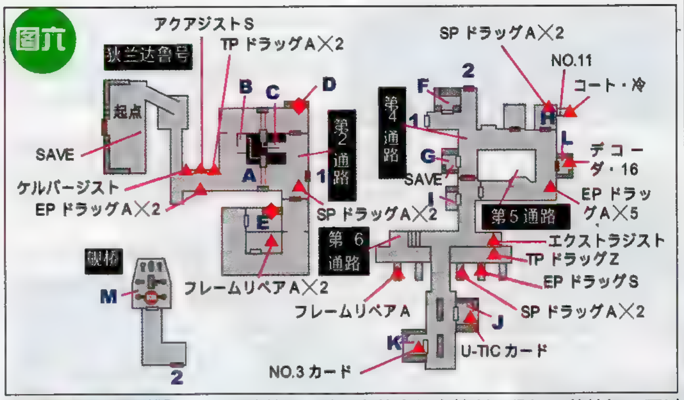
Jr.战胜后，却有多艘战舰从空间跳跃现身，往且向禾格力迪号的残骸攻击，Jr.于是与在战舰爆炸前逃脱，并且返回狄兰达鲁号。这时敌方战舰已向狄兰达鲁号发动攻击，Jr.便发动他的超能力控制战舰发射大量光束炮还击，其中一艘因为有防护罩保护而免受击沉，但是也被狄兰达鲁号的威力吓得调头就逃，Jr.于是决定用战舰的尖端撞向敌舰，决定登上该敌舰进行肉搏战。

U-TIC战舰攻略战



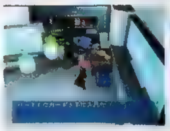
当狄兰达鲁号刺进U-TIC战舰后（图六），Jr.便带同玛莉及一名士兵一同进入，除了Jr.外，其余二人必须驾着机械人作战，Jr.与其他主角不同的是，他的所有攻击都属于远距离攻击。

三人沿路前进，在A点的房间会遇上组外线感应装置，每次触动都要战斗。因此必须先把B与C点的电源破坏，然后于D点按键打开那里的两扇间隔门。然后南行走到E点按4号门的开关键。

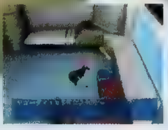


到达第4通路F点的房间有控制3号门开关按钮，不过目前不能使用。在G点的船员室有记录点，而南面5号门目前也打不开。只有经东边的通道前进，那里有多个房间，但每扇门均有警报器，必须先破坏旁边仪器。于H点房间内会碰上敌兵，对方会乘上机械人应战，收拾后在那里会发现“程序段地址NO.11”，取得内里的“コート・冷”。

沿途有不少房间要钥匙卡开启，因此先绕道南行至5号门的南面通道，走到I点可以按下5号门开关键。然后继续南行到机械人格纳库，那里有很多物品拾取。走过桥到南面J点房间破坏障碍物会发现宝箱，可获得“U-TIC钥匙卡”（U-TICカード），而K点房间则找到“NO.3卡”（NO.3カード）。



用U-TIC卡开启L点房间，进内能得到“解码匙16”（デコーダ・16），然后回F点在仪器旁使用NO.3卡，再按键便可打开往北的3号门。



Jr.三人北行进入战舰的舰桥，发现那里已人去楼空，Jr.于是走到中央M点操作其终端机，可是Jr.却误触保安系统，启动了防卫机械人，三人只有硬着头皮应战。

BOSS

アンビクス

[illegible]

[illegible]战最好[illegible]Jr.[illegible]上机械人，因为他的枪对机械人是最弱的，而[illegible]人会自行提升BOOST装置，最佳阻止方法就是不断地攻击，不过其实敌方攻击威胁有限，机关枪扫射只能伤[illegible]员12至50HP，所以玛莉与Jr.最好先[illegible]W-ACT，能给予300至600HP的损害，很容易便能收拾。

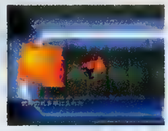
收拾保安机械人后，Jr.与玛莉继续调查舰内的终端，令人意外的是玛莉可以将电脑接线连到头部，Jr.说每次看见对方两姐妹使用记忆连结都觉得很便利。这时突然有敌兵闯进来攻击，虽然被Jr.收拾，可是电脑接线也被射断了，结果失去了敌方的资料。

此时有人报告已追查到救生船位置，Jr.于是命令撤出，在他离开后，玛莉与姐姐雪莉闲聊，分析Jr.喜欢命令别人的行为，从中得知原来Jr.是因为某种原因才有着长不大的身体，意味他本身年龄与表面不符。

殖民港的意外事件

另一方面艾诺撒号飞抵殖民港，停泊后紫苑发现安德鲁中校不见了，怀疑他登陆了，曼菲斯告知这里因为战后被遗弃的宙域，因此军人在这里很危险，查奥斯于是提议众人去找安德鲁。这时紫苑会收到动力第一开发局的电报，说明KOS-MOS可使用新的必杀技“R.DRILL”。

紫苑这时不妨先经EVS前往禾格力迪号取回“程序后地址NO.16”内的“武神之札”，另外也可以前往小惑星玻里罗曼的独房栋收拾机械人取“解码匙4”（デコーダ・4），并在同迷宫开“程序段地址NO.4”取“盗贼之笼手”。然后往记录点相对左边的出口登陆（图七），哈曼会协助找寻。



在港口西北角落分别有医院和商店“TALK TO ME”，后者可以购买很多机

械人用的装备，同时能进一步强化它们的装甲。经南面樱花走到下层，破坏左手边的杂物则可找到"程序后地址NO.2"。于医院门前的妇人口中得知有"鱼影探知器"能找寻失物。

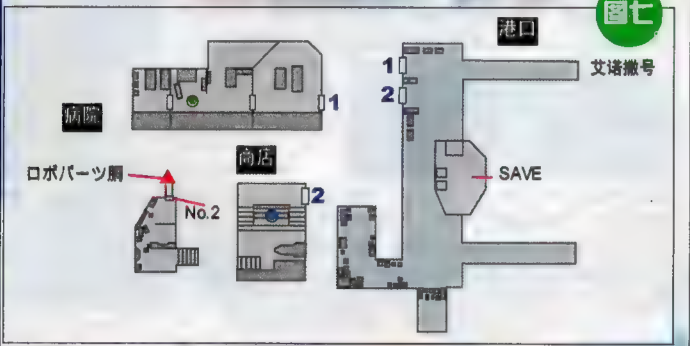
当紫苑走到港口南面时，在该港口深处看见安德鲁正被数名大汉殴打，哈曼虽然发现，可是因为只有他一人，太害怕而未敢上前干涉。就在他退了回去时，安德鲁便挣扎着站起，只见他额上竟然现出一个会发光冒烟的奇怪印记。

接着紫苑等人走到事发现场，看见哈曼慌张地走来告知安德鲁被暴徒袭击，然后便赶过去营救，却发现那里倒着数人，却没有安德鲁，薛基检查后说这些人还没死，叫紫苑通知医院来救援，至于安德鲁相信已脱险。

众人回到艾诺撒号看见安德鲁已在第1调整室，并用MOMO给他的药箱疗伤，对于刚才发生的事安德鲁只是支吾以对，不喜欢干涉他人的薛基便叫MOMO为他调整身体系统，而看着紫苑与安德鲁，MOMO对于自己并非人类感到忧伤，薛基便安慰她，使得她回复自信。

至于安德鲁则表示自己已没事而先一步离开，紫苑也担心他的身体状况。事实上安德鲁看了身体的确出了问题，与他曾被灵知袭击有莫大关系，跟着他依着墙取出镇痛剂，其额上又不自觉地现出那个怪印记。

图七



身陷灵知重重包围

回说紫苑要离开第1调整室时，会收到电子邮件说明已可在EVS使用U-TIC战舰地图。跟着返回舰桥找曼菲斯，便离开殖民港继续朝米诺切亚太阳系圈进发。出发后睡在床上的安德鲁被噩梦惊醒，于是去自动贩卖机购饮料，可是突然手部感到强烈抽搐而坐倒地上，好一会才平复。他发现右手竟间歇性变成半透明，当他想再用镇痛剂时却弄丢了，然后又看到佐赫路的幻觉，令他感到非常无助。

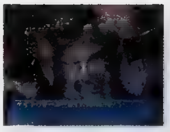
至于紫苑在第2调整室因为整夜操作电脑，终于因极度疲劳而坐在椅上睡着，梦中她听见有人叫唤她，对方正是那个小女孩，对方说没有空间的时间了，紫苑却不明对方所指，又问对方到底是谁，可是对方并没有正面回答。

当紫苑醒来时，船竟发生强烈震动，她连忙跑到舰桥去，KOS-MOS告知有人企图将她们从超空间拉回普通空间，这时MOMO与紫苑的心部竟然发光，跟着艾诺撒号真的被拖出超空间，更不妙的是船已被四方八面的灵知所包围，它们不但数量超庞大，更有星球般巨大的灵知。紫苑当机立断，命KOS-MOS发出超广域的HILL BELT EFFECT令灵知实体化，但艾诺撒号随即失去控制。当紫苑醒来，发现身在巨大灵知的体内，查奥斯、薛基、MOMO与KOS-MOS都在，后者回答此灵知的大小与"圣堂船"差不多，相信已是被灵知吞噬所变成，至于艾诺撒号经感应后发现距离他们约10千米。至于安德鲁竟然独自一人在灵知体内徘徊，他这时精神状况显然很不安定，并且回想起佐赫鲁的失控事件，该事件就是令惑星消失的原因，他还看到生灵涂炭的幻觉。

安德鲁的过去

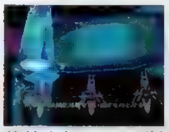
同时间在狄兰迪鲁号上，舰的D区发出警报，检查出隔离格纳库发出异常的反应，这时Jr.赶到舰桥问是否佐赫路，原来此舰也藏有佐赫路，它们赫然感应到超空间传来的共振波，Jr.遂决定追踪源头。

回说紫苑方面（图八），她已开始动身，起点有记录点，在A点可以拾到"ナイトウォーカ"，装备者可以防睡眠。



这里的敌人体力都颇高，其中KOS-MOS的远攻击最有效，而像狗的敌人会用伤害全体70HP的炎攻击。由于往后的战斗会更加困难，其实在这里为平均地提升实力是相当有必要的。

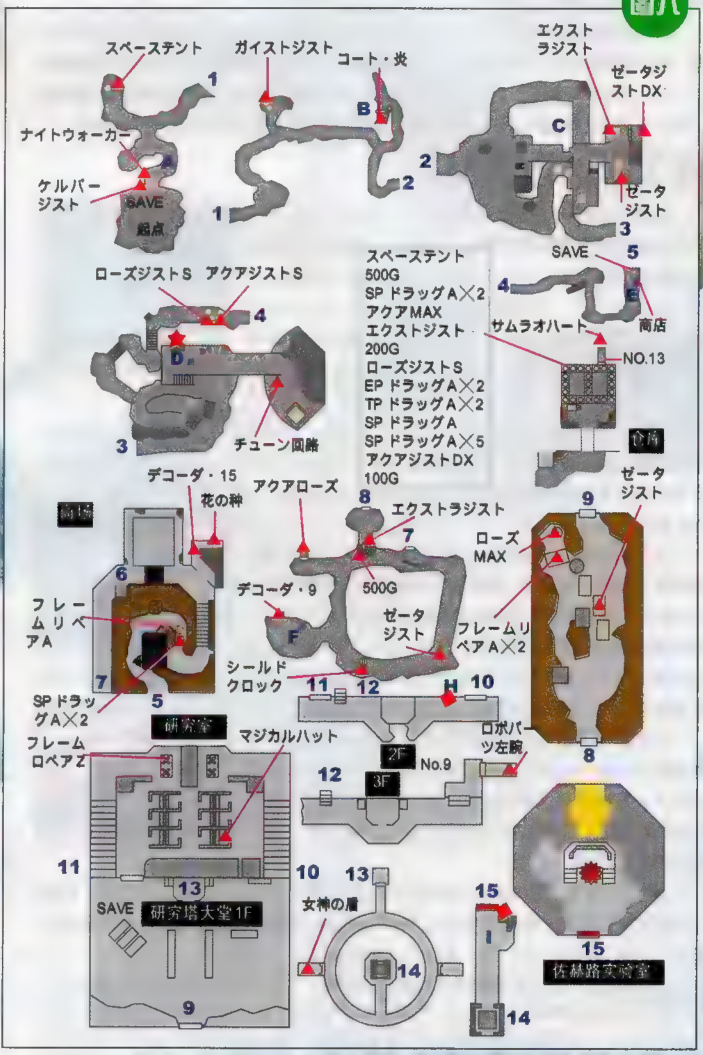
当通过1的通道时，画面会转到安德鲁。他边走边回忆起犯了很严重的罪而遭审讯，其罪之大足以被判已取消的死刑，最后被判以人格矫正，希望他重新做人。往后他又与审讯他的女法官有染，但对方其实视他如牛马，怒火中烧下的他忍不住将对方杀掉。



结果安德鲁再被收监，再一次进行人格改造，并被剥夺个人权利，变成隶属联邦的一个生命体，可是依然无法矫正问题，安德鲁还是因幻觉而把一名无辜的女孩扼死。

想不到多次改造不果，反而令上层的人觉得安德鲁有研究价值，却令安德鲁的杀戮一再扩大，甚至连囚禁他的全部职员及联邦警察特殊部队三个小队全部被他杀害，最后他被麦古里斯带走，收为己用。

图八



获得MOMO变身能力

回说紫苑那方，这时会有像蜜蜂般的敌人，要注意用雷的话会反而为它补体力，另外它也会使用睡眠魔法，若是乘上机械人使用肩部的导弹能一次过给予全体300HP以上的伤害。在B点破坏屏风后可从宝箱取得"コート・炎"。到了第三段路，先破坏C点的障碍物，然后经北面的路绕道到上层乘升降机降下，那就会成为一条路通往另一边。

于第4段路把MOMO设定为移动者，当她走到D点会发现那里的电脑有亮光，调查后MOMO会学到的变身魔法“スターウインド”，此魔法能进化出两种新魔法“スサーヴェール”（变身后令全员对魔法系效果下降25%）和“スターアクション”（变身后令己方一度行动点处于MAX状态），但必须在战斗时先变身方可使用。

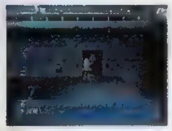
而在D点右边破坏障碍物后，那里的桥会掉到下层，可通往东面取宝箱，但必须先打倒一只强劲灵知（往后不会再出现），它有1500HP，其火攻能伤一人140HP（会心一击更达230HP），而且集中攻击一人，体力也很多，因此最好乘机械人应战。战胜后在宝箱可得到机械人用的“チューン回路”。

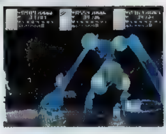
沿路走到E点会有记录点及商店，记得补充道具。当众人走进商场内，会遇到必须战斗的中强力灵知（往后不会再出现），同样有1500HP，这次它是使用雷属性攻击，同样可以乘上机械人应战，当然雷系攻击会变成为它补体力。

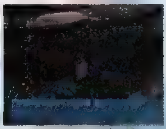
继续前进至商场2楼，在右上角花点会碰上植物怪，一次会有五只，每只380HP，时常会进行防御，弱点是炎属性，战胜后能获得“解码匙15”（デコーダ・15），而在花店深处能找到“花之种”。

研究塔的探索

众人沿路绕道到商场左上方，可乘升降机到1楼，进入北面的仓库内，有很多实用的物品拿取，但要注意那里有两只独角兽守着，它们有1200HP，通常站在后排，因此必须先收拾前列的灵知，但它也懂得令同伴复活，所以相当难缠，不过收拾后回报也高。在仓库角落可找到“程序段地址NO.13”。







经7走到南面的通道，于F点那会碰上另一只有1500HP的强力灵知，这次它是使用冷属性攻击，除此之外与之前所遇的差不多，当然它的弱点是炎属性，战胜后可在其身后的宝箱取得“解码匙9”（デコーダ・9）。

众人走到8的建筑物之前，那是一座研究塔，其外观就像是佐赫路，这时紫苑问KOS-MOS艾诺撒号的位置，但对方却表示失去了讯号，这是受到中心部附近的磁场不安定所影响，而根据13分钟之前的探测应该是在下层300米左右，反正她们也只有前进一途。至于安德鲁方面，他边走边回忆自己过去所做的事，虽然麦古里斯表明自己是在利用对方，不过安德鲁已没有选择余地，而他又看见了那些被他杀害过的人的幻像。

紫苑等人进了研究塔后，会遇上新的敌人，绿色的怪物会使用毒，因此记得为各人装上防毒的技术。在大堂中央的升降机目前被搁在3楼，首先走进北面的研究室，在G点被屏风挡着的视线有个宝箱，能取得防止敌方封魔法（ロスト）。

先经10的楼梯走到2楼，按H点按钮能令隔壁的铁梯降下，顺便破坏中央升降机槽两旁的锁。接着经另一边11的楼梯分别将2和3楼余下的锁破坏，搁在3楼的升降机就会掉回1楼去，而3楼有“程序段地址NO.9”，能取得“机械零件左臂”（ロボパーツ左腕）。

安德鲁的结局

回到1楼大堂乘升降机往下层去，再经中央的升降机通往最深处的佐赫路实验室，于I点按键解除圆形巨闸的锁，在那里见到佐赫路，经KOS-MOS检定后，确认它有可能就是之前禾格力迪被夺走的模拟佐赫路，紫苑这才知道这并非真品。这时安德鲁从一旁走出来，他的病情显然更坏，竟出现全身呈半透明，然后说出他就是令惑星雅利亚杜尼（アリアドネ）消失的元凶，还抖出为了得到佐赫路而参与这次行动，接着他走到佐赫路之前，并且被灵知内侵体内而变成怪物。

BOSS

ガーゴイル

HP：[illegible]　弱点属性：[illegible]　[illegible]　[illegible]

T.P.：[illegible]　[illegible]　[illegible]　贵重道具：[illegible]

此首领体力相当高，会有两个手机一起作战，对方的“[illegible]之[illegible]”能令人[illegible]

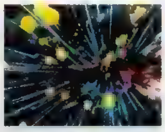
[illegible]

当安德鲁变身的怪物将死去时，紫苑竟然看见安德鲁与麦古里斯谈话的回忆片段，当然紫苑并不知道后者是何许人，不过她却因此知道中校曾被施以人格矫正，又“听到”安德鲁叙述自己的过去，原来他在36年前被培育成为战争的杀戮工具。可是在米诺切亚的战争后他无法适应过来，幸好麦古里斯的出现令他重拾人生意义，现在他的死也算是一种解脱。

对于安德鲁的死，紫苑当然感到很悲伤，虽然她与对方交情很浅，可是同伴的死总不会高兴，查奥斯只有出言安慰，说这既然已经发生，就要勇敢面对。这时此空间开始崩溃，幸好艾诺撒号也及时赶到，成功救他们脱险。

KOS-MOS不为人知的能力

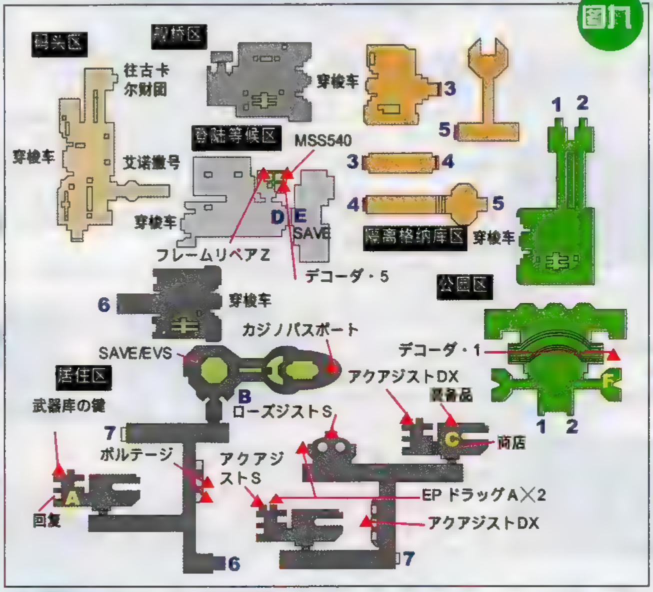
不过虽然众人回到船上，那些灵知却对他们穷追不舍，就在这时突然有无数炮击将灵知消灭，来者正是Jr.的狄兰达鲁号，它更使出全方向攻击对付灵知，不过敌人数目太多，还是杀之不尽，而艾诺撒号仍被大量的灵知追击。



此时KOS-MOS独自走到艾诺撒号的船尾，同时狄兰达鲁发生中央电脑被外来力量控制，跟着看见KOS-MOS打开腹部，并且在背部伸出像结晶的物体，然后竟将所有的灵知粉碎吸进体内。众人看见KOS-MOS有此能耐都感到很讶异，尤其是开发者紫苑根本不知对方有这种设备。

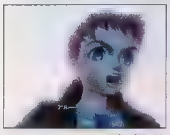
接着Jr.会与艾诺撒号通话，由于前者是古卡尔财团的人，因此曼菲斯自然认　对方。至于紫苑只想着KOS-MOS的事，觉得她已超出了自己认知的范畴。而狄兰达鲁号则会回收佐赫路。另一方面U-TIC总部已因安德鲁的死而断了讯号，对于失去了安德鲁，麦古里斯沉默不语并闭上了眼，也不知他内心在想什么。

回说艾诺撒号那边，船已被接进狄兰达鲁号舰内（图九），众人被带到舰桥见Jr.，曼菲斯便介绍Jr.给艾伦等人认识，原来Jr.是曼菲斯的雇主。Jr.说会为艾诺撒号修理，并且决定载众人往财团去。紫苑听到了便问对方难道就是今年急成长法人十大之一。艾伦却悄声对紫苑说要小心对方，Jr.看了便很不高兴，问对方是否想被留在太空中。接着他便命雪莉把舰改为航行往财团去。在狄兰达鲁号进入超空间后，却看见那谜一般白发男子所驾驶的机械人出现。

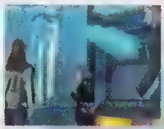


众人各怀心事

画面一转会看到Jr.在一条充满战火的街上逃避着什么，与他一副处变不惊的态度大不相同，然后看见他的爱猫佳拿死去，当他想抱起那只猫时，却变成抱着一个样子与他相同的男孩，惟一分别是发色不同。这时他身边的地下透出强烈的光亮，只听Jr.提到一位叫亚卢比度（アルベド）的人，跟着他便从噩梦中惊醒，然后看了看手上印有“666”的号码。



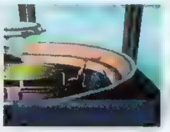
翌日Jr.会带紫苑等人到舰内的隔离格纳库，那里赫然存放着很13个收藏佐赫路的巨大金属箱，它们全部是模拟佐赫路，全部回收的都放到这里被封印起来。而MOMO留意到有门可继续前进，Jr.却说那并非好看的东西，原来内里除了灵知的标本外，还有人类与灵知融合而成的变异体。而据他们的研究，凡是曾与灵知接触过的人，最终都毫无例外地灵知化，有人说那是新种病毒。



这时紫苑却记起自己曾在格力迪号被灵知所擒，更差点死去，不禁令她感到战栗，因为她想到了安鲁德的收场，可能也会在自己的身上发生，当然她并没有说出来。至于为何灵知会出现，Jr.告知始于米诺切亚的纷争，由于一个不肯打开心门的男子尤金·密斯拉希的野心而令灾难降临，他因为对灵知的好奇而把它们呼唤到人类，令现在人们要担惊受怕。而MOMO得知创造她的“父亲”竟被唤作狂人，不禁忧愁地独自离去，她不肯相信自己的父亲是这样的人。

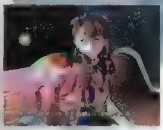
给予MOMO的开解

这时大家发现MOMO不见了，紫苑便去找对方，而艾伦会到舰桥去协助雪莉。紫苑走了一会便收到新的电子邮件，说已能在EVS模拟巨大灵知体内。接下来可以到狄兰达鲁号各处去，这里分为六个部分，分别是码头区（ドッグエリア）、舰桥区（ブリッジエリア）、登陆等候区（扬陆待机エリア）、公园区（パークエリア）、居住区（居住エリア）和目前身处的隔离格纳库区，要前往其他区必须乘坐圆筒形的穿梭车。



紫苑向各区的人打听，由于这里很少有像MOMO的女孩，因此很快便知道她到了公园区。于码头区可以回到艾诺撒号，居住区A点的房间走到床边可以休息，而B点除了有记录点外，还能于右边的宝箱取得最后一个迷你游戏“カジノパスポート”，在EVS选择可以玩赌博游戏。

在C点的房间有商店，能买较高级的回复道具。至于“登陆等候区”D点的武器库有人看守而进不得，当走到E点会收到杉山证券工业的电子邮件，会问紫苑投资什么，但必须有6000元，而且在一定时间不回复就无效。

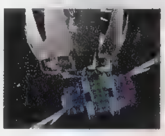


紫苑抵达公园区后，便看见MOMO对于创造她的父亲被评为狂人而感到迷惑，跟着对紫苑说出自己是尤金·密斯拉希创造的，她本是为联邦贡献而设计的百式合成人，她也直说不认为父亲是狂人，不过她有时连自己是什么也不知道，紫苑便安慰MOMO，就连KOS-MOS的说话也逗得MOMO发笑。

这时艾伦兴冲冲跑来说有好消息，那就是此舰在抵达古卡尔财团后会前往第二米诺切亚。接着紫苑又可以自由活动，再往居住区会收到电子邮件，那是《ACECOMBAT 4》的广告，然后便回A点的房间休息。

古卡尔代表理事登场

狄兰达鲁号终于飞返古卡尔财团，那是个巨大的宇宙站，原来此舰的降落方法相当特别，就是垂直插在宇宙站的中央成为它的象征。当舰停泊后，便看见玛莉与雪莉伴着一名英俊的男子到公园区来找众人，对方就是古卡尔财团的代表理事佳拿·古卡尔，其样子竟与企图夺取MOMO的男子有九分像，惟一分别就是佳拿是黑头发，事实上他也像长大了的Jr.。



当紫苑与佳拿握手时发现对方手掌有个666的数字，而佳拿说他已从曼菲斯那边了解概况，接着他走到MOMO面前说已从接触小委员会茱莉·密斯拉希博士方面知道对方的事，会安全地送她往米诺切亚，不过MOMO知道母亲太忙不能见她便感到失落。当佳拿要离开时，回头看了看紫苑，眼中泛着异光，似乎发现了什么，但他随即自我否定。

接着转到宇宙站某处，只见Jr.正与佳拿在他们的房间谈话，他们在谈论着KOS-MOS的能力，此外更对紫苑感兴趣，说紫苑可能具有与他们一样的力量。接着又把话题移到MOMO，原来Jr.视密斯拉希为狂人是因为他曾看过对方的暴行，觉得MOMO如此维护对方，是因为被密斯拉希修改了记忆。

接着佳拿便叫Jr.带大家去海滩散散心，但Jr.看来老大不愿意，这时佳拿抛了一盒东西给对方，原来Jr.喜欢收集枪械，佳拿便拿出Jr.梦寐以求的古董枪，令Jr.非常高兴。

至于紫苑就留在房间烦恼着什么，艾伦见状便表示什么心事都可找他倾诉，这时Jr.高兴地跑进来说带大家去玩，叫大家到出发场集合。紫苑乘穿梭车前往港口区，在右上方出发场找到众人，除了KOS-MOS与薛基，其余的人均同行。与Jr.谈话后便可行动，这时不妨乘艾诺撒号往殖民港，与医院上方站在花盆前的女孩谈话，会把之前在巨大灵知体内所到的“花之种”赠给对方，日后再来对方会种出一些道具给己方。

人工海滩的玩乐

回到狄兰达鲁号港区，可乘右上方的交通工具前往宇宙站，然后众人便在人工海滩玩耍。进去之前Jr.表现得很抗拒，但还是与MOMO玩得很开心。紫苑就仍然忙着按电脑，并且回忆起两年前KOS-MOS失控之前与前辈杰比一起的光景。

这时艾伦与MOMO都走过来劝紫苑一起玩，但大家随即都在讨论起KOS-MOS来，言谈间艾伦却提起了杰比，他知道后者的死对紫苑有很大的打击，所以随即住口。而紫苑却问Jr.与佳拿是否父子关系，因为她觉得两人的样子很相似，而兄弟年纪似乎差太多，艾伦便说可能是复制出来的私生子，这时Jr.却走来，众人急忙改变话题说这个人工海滩很好，Jr.却告知原来这里还能控制天气，随即按下遥控器令上空现出乌云及打雷，谁知紫苑对打雷出奇地害怕，令其他人很意外。

至于佳拿则在他的房间与一名黑人谈话，佳拿称对方为希尔马（ヘルマー）代表，他是第二米诺切亚自治政府代表，而那人就昵称佳拿做“漆黑”，但后者显然不太喜欢。接着佳拿说他们从乎格力迪号回收到佐赫路模拟器，希尔马说那和U-TIC机关的记录一致，佳拿认为那些东西都是U-TIC所造出来，但希尔马却不认同。佳拿于是改变话题谈百式观测器，报告伦然的情况下在他手中，觉得一切都与U-TIC有关，又说稍后他就会与对方见面。

游览财团宇宙站

回说紫苑那边，她们已换回衣服，艾俐会先回艾诺摸踊看KOS-MOS的调整情况，紫苑便告知她会到这里的第27街酒店休息，休息过后才去看KOS-MOS。当四人（紫苑、MOMO、Jr.和查奥斯）要离开人工海滩时，薛基会到来会合然后可以自由行动。

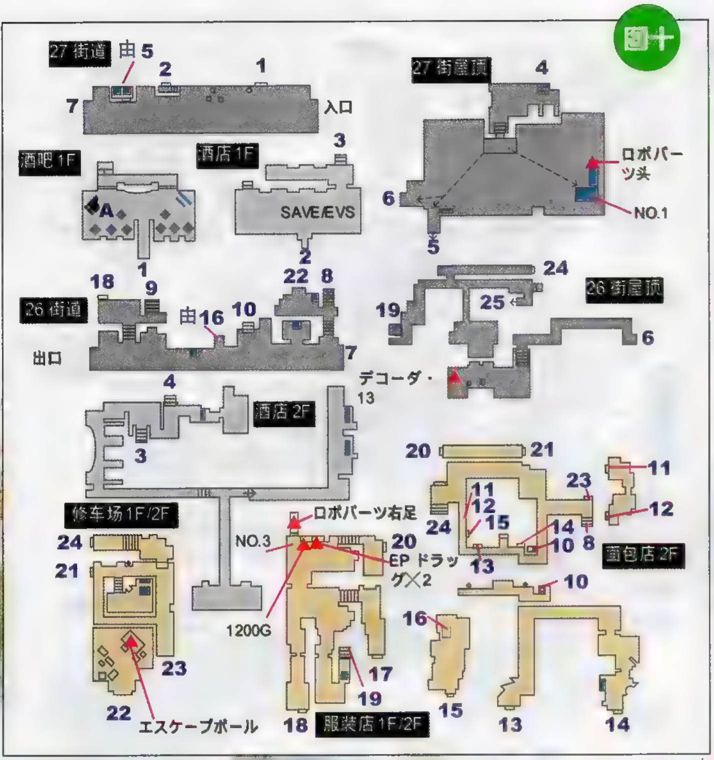
宇宙站共分为四处，除了西北的人工海滩与东北往来狄兰达鲁的“出发发着场”，南面还有“机械人零件商店”及中央的“财团26·27市街”。在“机械人零件商店”可以进一步强化机械人能力及装备。在街的右手边有一部问答游戏机，回答5个问题后会得到费重游戏卡牌“PMカードC”，答案依次序是“TALK TO ME”、“HAKASE”、“臭いそうな紫のツイヤツ”、“ホルガーさん”和“ルーティ”）。

在街左边的地下室内，会遇见一位自称博士（ジャアセ）的老伯，对方是制造机械人的发烧友，告知这世界散布了6种机械人零件，如果能集齐就能造出很强的巨大机械，由于目前只有一只机械人右臂，所以并没有事发生。

接着前往财团26·27市街（图十），在酒吧内左下方看见一名女子说她不见了很重要的“婚约指轮”，她记得最后掉在人工海滩，相信被鱼吃了。在酒吧门前有一个手键可以打开店门上的檐蓬，进酒店前先四处调查，这时会有很多地方限制着不能前进，因此在可能的范围下收集物品便进入酒店，与中央店主女儿谈话便会休息。休息过后就往出发出着场乘船返回狄兰达鲁号，在码头区进入艾诺撒号走男性用寝室前的艾伦便一起为KOS-MOS进行调整。

财团遭判无实之罪

这时画面转到小惑星玻里罗曼，只见麦古里斯与一名戴黑眼镜的人通话，双方提及模拟器、米诺切亚及MOMO，以及Y资料。而麦古里斯贵为司令，原来在他之上还有一个总帅，他吩咐贝妮古莉联络上对方，表示自己要直接向对方



布告状况。原来那个白发男子就是他口中的总帅，除说明目前的情况，还提议应该使用“妮庇利姆（ネピリム）歌声”，这将会利用白发男子的“玩具”。通话过后，贝妮古莉便忍不住说话，原来那男子的名字叫亚卢比度，是个“U.R.T.V”，一种生命废物再利用造产生出来的人，这种人往往精神状况不稳定，安德鲁就是最好的例子，而他们口中的“妮庇利姆歌声”似乎是一种很可怕的东西。

回说狄兰达鲁号内，紫苑已完成KOS-MOS的调整。而Jr.则会去找MOMO，他说当飞船到达第二米诺切亚时他们便要分别，于是把一颗古时用手枪的子弹送给MOMO作护身符，接着还用他的超能力将子弹镶在颈链上。

这时财团宇宙站外出现无数的联邦军舰队，还向前者发炮攻击。同时间在联邦议事堂，那里的人在审议狄兰详鲁号对付第117海兵师团的录影片段，指那是自治政府第二米诺切亚对抗联邦的行为，而议会也各有意见，当中不少人不满财团负责保有应该是共同财产的佐赫路，但也有议员根据其功绩而支持财团。最后还问茱莉·密斯拉希意见，可是随即被各方因其前夫所作所为而攻击。之后议会又请曾与佳拿通话的希尔马代表发言。

希尔马的里应外合

另一方面，佳拿与紫苑等人齐集在狄兰达鲁号舰桥，他们正在听联邦代表的指控，要对方解除武装，至于那片段内的战舰竟是乎格力迪号，曾身在舰上的紫苑与艾伦自然知道那是假的。Jr.随即想到那是他们与U-TIC机关战舰一役映像被人修改而成。雪莉便告知她也曾获得U-TIC机关残党已渗入联邦的情报。紫苑便说她们就是活的证人，不过佳拿随即说对方也可以指生还者是同谋。

这时星团联邦舰队的人已登陆，为首者是特殊作战司令部情报局兰佩丝·罗曼（ラピス・ローマン）女上尉，表示现在此舰要交由星团联邦管理，各人被枪指着的情况下只有就范，而兰佩丝也说她们要暂时接收KOS-MOS，另外想带走MOMO，Jr.见状想上前制止，结果被士兵打倒在地上，幸好也避免了MOMO被带走。

众人最后被软禁在居住区，佳拿则被押走。六人在房间内把事情从头整理一次，推测出委员会内应该有U-TIC机关的人，艾伦便推测是否会是茱莉·密斯拉希，不过MOMO就表示绝不可能。

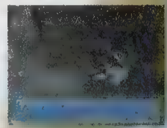
这时在居住区走廊上，本应被扣押的佳拿竟然与兰佩丝一起，兰佩丝交了一个手机给佳拿，原来暗地里希尔示代表仍在协助财团，但碍于立场问题而受到制肘，而兰佩丝则是数年来负责在军方内部找寻U-TIC机关潜伏者的人，是可信的部下，必须在敌人窜改狄兰达鲁号记录前发难。

这时希尔马也收到动力公司最高负责人禾路布林联络，后者与布尔马代表也颇有交情，禾路布林表示觉得事件背后有重大阴谋，当然这是U-TIC在背后搞的鬼，其中一个目的相信是夺取沉睡在米诺切亚的原版佐赫路，然后就是“乌·杜”（ウ・ドゥ）。最后禾路布林叫对方转告佳拿，他是暂时将KOS-MOS交给对方使用，因为万一发生特别事态时会发挥其作用，对佐赫路计划也很有帮助。

展开逃走行动

回说狄兰达鲁号内，兰佩丝表明了自己真正身分是第二米诺切亚使者，并且说数小时后MOMO将会被潜伏在政府内部的反米诺切亚势力送往U-TIC机关，因此要在有限的时间找到证据，不过乎格力迪号的黑盒已被修改，而U-TIC战舰又被Jr.破坏了，查奥斯便说狄兰达鲁应该有交战资料，可是兰佩丝说由于那是泛用资料，因此具有被修改的可能。

这时紫苑记起KOS-MOS持有与灵知交战的记录，具有AAA级保护而不能被修改，如此就能证明事实真相。接着兰佩丝会解开薛基的手镣，并将笔记本电脑交给紫苑，然后叫薛基打晕她及士兵逃走。



接下来便展开逃亡，于门口的士兵由查奥斯独自应战，因为其他人没有武器。打倒后走到C点有商店的房间，能开宝箱取回“装备品”，由Jr.带领的话破坏同房间的衣柜，则会遇上超强的首领纪雷多·祖（グレイド・ジョー），目前没有足够实力打败他。于A点房间可破坏之前被机械人挡着的衣橱，内里有“武器库の键”。

乘穿梭车往登陆等候区，可以打开D点武器库的门，在内里可以得到薛基用的新弹药，以及“解码匙5”（デコーダ・5）。然后往公园区F点，会发现草丛有光亮，调查会找到“解码匙1”（デコーダ・1）。最后往码头区去，要进入艾诺撒号必须经南面爬梯进入。

闯入KOS-MOS脑部世界

众人返回艾诺撒号后，便往第二调整室去，然后由紫苑使用连接器把众人带进脑部世界去（图十一）。紫苑会到达被毁前的米诺切亚，在那里看见年幼的自己及其父亲，看着两人远去，紫苑忍不住喊道不可往那方走。这时她见到曾多次在梦中出现的女孩子，对方说出紫苑想制止她与父亲的原因，因为那是紫苑与父亲一起的最后一天。

接着会转到Jr.那里，他身在已遭破坏的街道，也是他梦中的所在，而MOMO与薛基也与他一起。跟着看见很多个像Jr.的小孩子提枪在操练，从Jr.口中得知这些小孩被称为“生命废物再造”，不过薛基对这里就毫无印象，Jr.便告知这是他的记忆世界14年前的米诺切亚。另一方面紫苑那边，这时查奥斯与艾伦也出现在这记忆，而那小女孩则自称妮庇莉姆（ネピリム）。

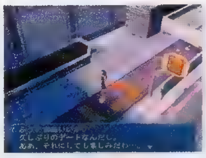
回说Jr.那里可以展开冒险，这里会有直升机用射灯照射，被照中便要战斗，由于它会和4名士兵一起，因此使用全体攻击的必杀技比较较实际。A点有能减轻物理受伤的“コート・刀”。

当Jr.三人走到B点，会看见那些样子像Jr.的小孩子士兵用机关枪大肆杀戮，其中一名黑头发的孩子兵却把同类射杀了，并似在找一个叫卢比度（ルベド／意思是红色）的人，Jr.赫然认出对方就是年幼的佳拿。

接着Jr.会看到另一段记忆，只见佳拿负伤而行跟着另一名白色头发的睑子兵把佳拿击倒，当Jr.想上前营救时他又回到原来的地方。MOMO见对方心神仿佛，但问对方怎么了，Jr.忍不住大喝没事，吓得MOMO缩了回去，Jr.连忙道歉。

错综复杂的记忆世界

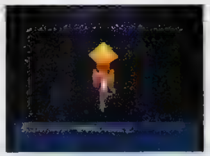
这时回到紫苑那方，妮庇莉姆告知这是KOS-MOS的记忆，但正确来说那时她应该还未被制造。妮庇莉姆回答记忆并不定有单方面拥有，原来两年前发生惨剧时，最后是凭紫苑用枪把KOS-MOS的原型破坏，但那时却得到了紫苑的部分记忆，妮庇莉姆并说在前面将会解答紫苑的疑问，妮庇莉

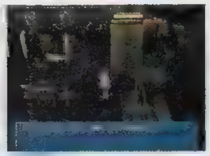


姆接着与查奥斯说话后也会消息。

这时变成控制紫苑那里，沿途有不少物品可取，这里的怪物有两种，其中一种懂得回复全员体力，因此最好用查奥斯的必杀技“菩萨掌”，而紫苑可乘机械人应战。

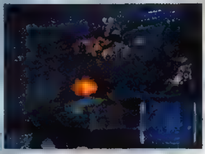
紫苑三人走到C点有两个铁梯通往下水道，而D点会遇见一名女子，谈话后却会变成怪物战斗，向对方作任何攻击均变成帮它回复，因此要向它用回复魔法或道具才能收拾，而它也会用混乱魔法。



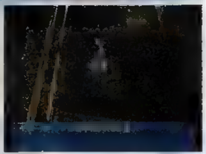


先经11爬到下水道去，经12回到公园去，在E和F点分别按键能开中间的两扇门，还能找到“程序段地址NO.5”，内里获得“ダブルバスター”，装备者能使用特别的连续技。接着回到地面爬13的铁梯到下水道另一边，于G点按键能打开旁边的门，当三人通过14的通道时，画面会转回Jr.那方。

这时MOMO应该已有足够的等级学到全体攻击必杀技“エンジェルアロー”，是相当实用的攻击。接着走进地下铁闸口，在H点藏有“程序段地址NO.15”，内里能得到“エンジェルロング”，装备者的EP消耗量会减半，是很重要的道具。



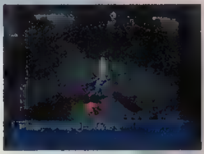
接着有3和4两条路，先由3的通道走到地下铁月台收集道具，然后才由4下去，经5走到铁路另一边。在I点的宝箱必须先爬6的铁梯到上层，破坏J点的铁箱就会有东西压破I点宝箱下的车厢，内里有“斗魂TAORU”，能防止“攻击毒”。



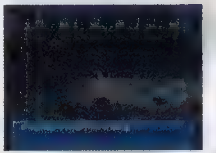
Jr.三人通过地下铁走到下水道，于K点可获得“解码匙12”（デコーダ・12），跟着爬8的铁梯到地面。在那里会看见一幢高楼大厦，那就是U-TIC机关中央大厦拉比列杜斯（ラビエリントス）。

他们听见大厦内有一名男子在大声说话，MOMO从声音辨认出对方就是尤金・密斯拉希，MOMO便想冲上去，但是被薛基阻止。当尤金说完话后大厦便发生爆炸使得他直摔而下，MOMO扑上前欲营救，但那只是幻觉而已。这时他们身处的空间突然崩溃，他们便失足往下掉，堕下时看见上方有一个圆形的印记。

回说紫苑方面，她们已到了森林，这里会有新的敌人，不过并非很强。在L点有密道可以走到南面，那里的宝箱有贵重的游戏卡牌“PMカードD”。走至M点会看见远处有一只像兔子的生物破坏巨型红萝卜取一罐饮料，它发现紫苑后竟然拔腿就逃。



冲破紫苑与JR.的心魔



走到N点破坏岩石后可以从密道来到中央，破坏石柱后可以开宝箱取得饰物“ブルートパーズ”。于森林3的木桥上又看见那只兔子退回家中，紫苑等人先经17走到森林2的O点，能取得4罐红萝卜饮料“sキャロットJ”。

返回森林3在P点调查树桩，可放一罐红萝卜饮料引那只兔子出来，然后自己便趁机跑进屋内。兔子名叫兔君（u-knn），原来他的面孔是在背后，也谈不上可爱，在它的屋内能取得“解码匙3”（デコーダ・3）。

双方终于在Q点会合，众人谈论后得出KOS-MOS凭借非接触方式将众人有共鸣的记忆组成这个世界，由于艾伦与查奥斯并没有共同的记忆，因此对他们来说这里很陌生。

众人继续前进至一间教会，进去会看见一名穿着合成人服饰的女子，对方名叫菲普萝妮雅（フェブロニア），为了找寻合成人安心的场所而找到此教会，原来紫苑认识她，并记起对方被人蹂躏的记忆，一些她想忘记的记忆。

接着菲普萝妮雅走到21的门前，妮庇莉姆也再度出现，说打开那扇门便会面对自己的最不想见的事。进入门后会到了另一个空间，那是紫苑的内心，是间重度精神病治疗设施，在内里紫苑看见她的双亲被杀害，并有一些奇怪的“人”在互相残杀。

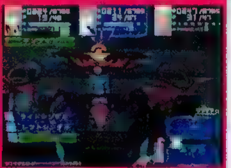
而Jr.就看到另一个景象，那是和之前看见佳拿幻象的相同地点，只见那白发的少年士兵发出邪恶的笑声，对方赫然就是那个要夺取MOMO的阿卢比度，他就像发狂一样，说他终于证明了自己的存在价值。跟着会有一只怪物在众人面前现身，那就是紫苑与Jr.的噩梦。

BOSS

ティアマト

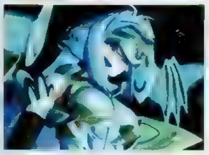
[illegible]的[illegible]，[illegible]员[illegible]以上，[illegible]回[illegible]

[illegible]显[illegible]们[illegible]后会自行回复1500HP，[illegible]时[illegible]力，了结的那招必须由[illegible]者之一[illegible]，如此会[illegible]了来了结它，否则会没完没了。



取得KOS-MOS脑部记录

当那怪物被消灭后，众人来到一个绿草如茵的地方，看见一个像菲普萝妮雅的人以及两名小孩在树下玩耍，在紫苑身旁的菲普萝妮雅说那人并不是她，一切都只是她造出来的虚像，那其实是她的妹妹。但实际上这里是一个荒凉的地方，由于那两个小孩被囚禁在这里，因此菲普萝妮雅利用KOS-MOS的脑部所造出假象来，最后她希望紫苑能够解放她们。

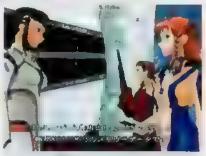


接着妮庇莉姆会把眼前事物变成宇宙，看见米诺切亚，并见到KOS-MOS飞来，她把星球射出来的一股红光转退，妮庇莉姆说那是一种称为“乌·杜”的意识体，14年前它牵连到米诺切亚宙域，就是局所事象变移的源头，原来众人目前看见的是未来映像，那时“乌·杜”会苏醒过来。

不过妮庇莉妮也说这些映像只是无限可能性的其中之一，一切仍未决定，因此还有改变的机会。紫苑便问为何要选择她们去改变未来，妮庇莉姆回答因为紫苑曾直接接触灵知，最后只交待她要前往米诺切亚，说罢便与菲普萝妮雅消失。

接下来众人会看见出现一扇门，进去看见被绑在十字架上的KOS-MOS，紫苑会让她解除深层领域保护，然后大家都回到现实世界。KOS-MOS也醒来，而艾伦见紫苑没事忍不住扑上前接着她，使得紫苑不知如何是好。

众人接下来将从KOS-MOS所取的记忆资料交给在舰桥的兰佩丝，虽然仍然受舰队监视，但众人已获得在舰内的自由行动权。佳拿当然也没事，而Jr.会问起妮庇莉姆的事，他说该个东西使得他记起了“那个东西”。各人跟着可以自由活动，艾伦与查奥斯到了公园区，后者说曾看过紫苑两次落泪，紫苑总是把自己的感受隐藏起来，他希望自己能够替对方分忧解劳。而查奥斯则说他觉得艾伦人很好。



古卡尔财团腹背受敌

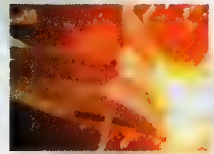
过了数天，终于证实了财团是无辜的，希马代表联络佳拿说联邦军舰队会在今天离开，佳拿感谢对方的协助同时，也说密斯拉希的百式实在很有用，希尔马便叫佳拿要留心敌方的动向。

至于紫苑则在居住区的房间休息，她在想着其他的人与事，包括MOMO、艾伦、妮庇莉姆和菲普萝妮雅，以及要如何解放之后的事情，不过现在还是都感到没有一丝头绪。

紫苑终于起床，想到之前冷淡地拒绝了艾伦邀请她喝茶而想找对方道歉，这时紫苑会收到电子邮件说EVS已有脑部地图开放，再进入的话于教会21的房间能取得“星之帽子”，装备者E.PT获得量会增加25%。另外在居住区通道上再收到KOS-MOS可用新必杀技“X·BUSTER”及新武器“F.RSHOT”的通知，“X·BUSTER”是全体攻击的必杀技，往后相当有用，因此尽早为它提升威力。紫苑到码头区乘登陆船到宇宙站，在26·27市街的酒吧找到艾伦，只见对方在跟着纸板人摆姿势，艾伦对于紫苑之前的冷淡态度完全没有介怀。

这时转到另一处，只见阿卢比度似是对着怀中像MOMO的女孩说话，指一切已准备妥善，但随即把那女孩扔到地上，对方就像是个布偶般一动不动，阿卢比度又说那歌声是值得听的东西，然后又狂笑起来。

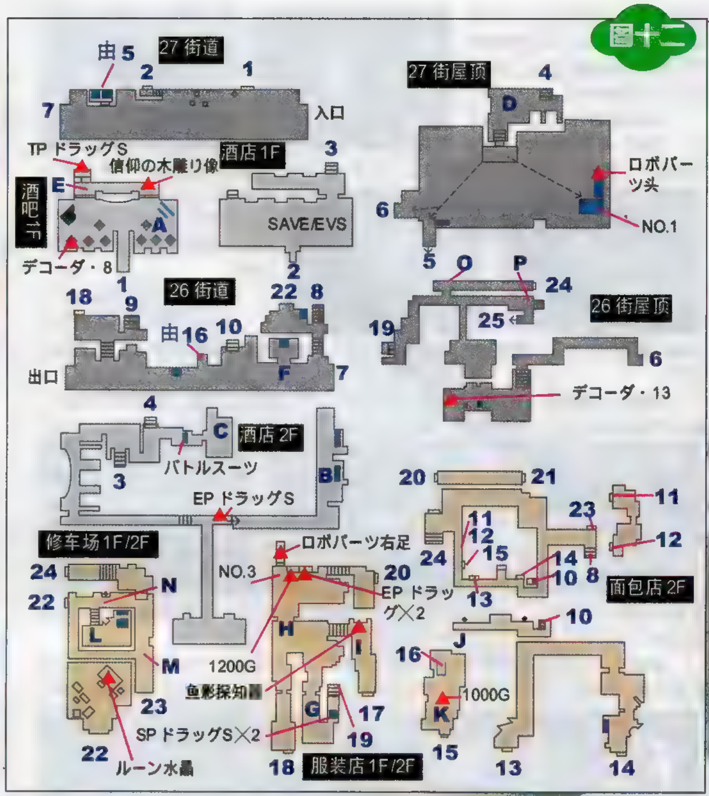
这时整个宇宙站都听到歌声，Jr.与拿佳便想到那就是妮庇莉姆的歌声，在艾诺撒号内的查奥斯听见歌声显得很激动。另一方面动力公司的最高负责人禾路希林正与一名穿红袍的人会面，他们也听见那歌声，禾路布林说终于开始了。



同时间联邦舰队受到不明来历的攻击，狄兰达鲁号测定有大量物体从超空间到来，然后看见大量的灵知现身。由于情况危急，雪莉便提议应该以救助居民为先，把他们接到舰上而放弃宇宙站，Jr.立即下令实行。

而紫苑与KOS-MOS也自行到舰桥来，后者接受紫苑的命令使用HILL BELT EFFECT使得灵知实体化，此时已有不少灵知闯入宇宙站内。其他同伴便提议到宇宙站协助拯救居民，这时紫苑又想起看见KOS-MOS消灭米诺切亚的好像，然后众人便展开行动。

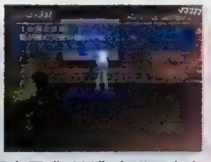
众人乘登陆船往宇宙站内，直接前往26·27市街去，这里已被灵知入侵，在入口看见市长，他说这里还有13人未能逃走，因此请紫苑她们救对方脱险，而市长能提供购物服务。注意进来后未救齐人是便不能离开（图十二）。



拯救市街居民大作战

这里的敌人与之前在KOS-MOS脑部所遇的差不多，但有一种浮在半空的敌人既耐打也懂得用毒。众人先进入酒吧，那里有一人躲在A点扮纸板人，必须把1楼的怪物全数收拾他才敢逃走，由于有一只怪物在柜台后，只有暂时不理他。

众人进入酒店，躺在地上的店主已没救，在柜台后的宝箱可得到“水着”，装备的人战斗时会穿泳装，战斗获得的T.PT会倍增，但是KOS-MOS与薛基是不能穿上的。经3上2楼可以走到屋外的通道，经酒吧的檐篷走到B点，这时由MOMO带队的话，就会碰上一个女人偶的首领，它虽然比不上狄兰达鲁号的纪雷多·祖，但是也不容少　，大家可不用急着找它战斗。

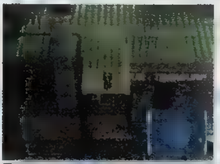


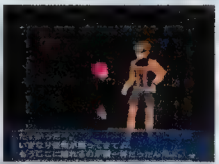
走到C点按键后可使得油吧左边的栏杆升起，而酒店3F的D点有幅画，写着10月28日是店主女儿诞生日，回到1楼的E点用“1028”密码开启夹万就能救出第一名生还者店主女儿。

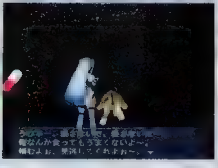
由3F南面能走到屋顶，这里因为斜面而会往下滑，滑到右下方会发现“程序段地址NO.1”。

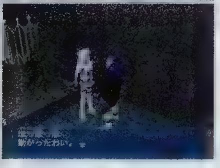
往由酒吧屋顶左下滑行的话，经6能通往26市街的屋顶，能从宝箱得到“解码匙13”（デコーダ·13）。走回头由5滑下去，会掉在酒店门前的垃圾箱，在那里能找到第二名生还者。

回到酒吧将所有的灵知消灭后，躲在纸板后的第三人会逃走，破坏E点的木箱则

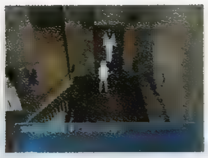




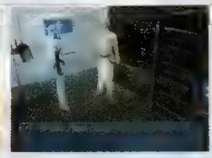




找到第四人酒吧老板。接下来走到26市街，在F点打倒怪物后破坏石像能救出躲在上面的第五名生还者老伯。



接着走进左手边的服装店，这里有使用回复体力来收拾的敌人，留意它们被打一次后会变身，并且懂得用混乱魔法。于G点救出第六名生还者妇人，由于H点被火阻隔，因此只有另觅蹊径，在I点调查白色套装口袋会找到“鱼影探知器”。

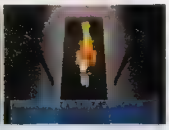


众人经11的路进入面包店，由14经倾斜的路走到J点按键，使路回复正常，就能进入15的房间，在K点收拾敌人后可救出第七名生还者面包师。

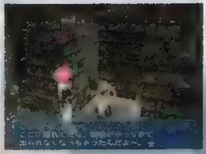
跟着可以走进22的修车场1楼，在L点看见一人被灵知困着，于是把怪物收拾，但对方却说要与女友一起才肯走，原来他的女友就在其身后的铁箱中，于是一口气救

了第八及第九位生还者。而在他们之后有一个粉红色的像，可以向它发问，它会告知狄兰达鲁号展望室（公园区）草丛有开启程序段的钥匙。

接着由23的通道到修车场2楼，于M点找到第十名生还者，但他走前还请紫苑救他的爱猫。然后众人跑到N点按键，旁边的柜就会移开，走至3楼会在O点找到那只猫，



它也算是第十一名生还者。往P点收拾灵知后破坏那里的墙壁，会到躲在墙后的小孩子，找到第十二名生还者。



至于最后一名生还者要由修车场2楼的21通道走到服装店Q点收拾灵知。同时能够用手上的解码匙开启“程序段地址NO.3”取得内里的“机械零件右脚”（ロボパーツ右足）。救出所有人后便向市长报告，当众人准备离开时，却碰上首领级的怪物。

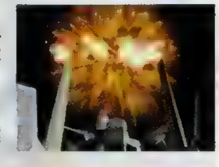
BOSS

ギガース

[illegible]

MOMO遭阿庐比度所擒

当众人走进出发发着场时，画面会转到太空的战斗，只见阿卢比度竟然乘坐着他的机械人出现，联邦的机械人见来者不善，于是向他攻击。阿卢比度当然不会视若无睹，还发动攻击，一次就把联邦机械人连同灵知一起消灭，在他的眼中这些东西想必都是不堪一击。

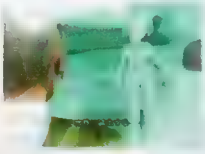


回说紫苑那边，她们已准备乘登陆船回狄兰达鲁号，但MOMO表示先留下来照顾伤者，紫苑等人只有先随船回

战舰，抵达后立即再乘登陆船往宇宙站接MOMO，可是却发现不见她的踪影，以为对方已自行回去，于是再返回狄兰达鲁号。这时穿梭车只能往居住区，在那里看见艾伦正在搬运药物救人，他说并没有看见MOMO回来。

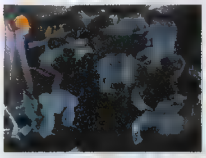
原来MOMO已经被人带到另一处，她醒来时发现身在一个陌生的寒冷地方，回忆起自己原本随其他避难者准备登船，却瞥见有个像尤金·密斯拉希的人，于是忍不住追上去，但追至死胡同发现没有人，跟着背后有一名男子出现，对方就是阿卢比度。跟着MOMO便站起来，发现那个跟她很相似的女孩子倒在路边。

此时联邦舰队与灵知的战斗仍然持续着，而灵知却没完没了地不段增加，经测定后发现灵知是以古卡尔财团为中心，舰长便认为那是希尔马在搞的鬼，竟然下令所有舰向宇宙站发动攻击，而各舰便奉命瞄准它。



同时MOMO则在察看那个像自己的女孩，她还以为对方是她的姐姐，这时那女孩终于能动，MOMO便藉此看对方的记忆，看到自己被尤金制造出来的情景，然后又见到阿卢比度将那女孩打倒，以及听到他的狂笑。之后女孩便一动不动，MOMO则决定去探个究竟，这时那女孩的手却动了一下。

回说狄兰达鲁号那边，他们也已发现自己遭灵知包围，但是佐赫路的隔离设备却没有异常，佳拿说这代表灵知并不是被佐赫路所吸引。这时紫苑留意那种似有若无的歌声，原来这歌声并非人人能听得见，Jr.与佳拿不禁感到诧异，同时他们都感应到什么，也想到那是谁。

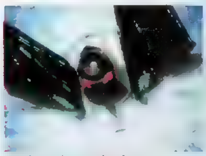
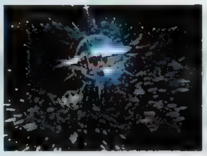


这时MOMO沿路走到一个颇幽暗的地方，竟发现有很多与之前所见的女孩一样的百式观测器倒在地上，使得MOMO看到作呕，然后便看见虏她到这里来的阿卢比度，他将手上的女孩抛到一边后便逼近MOMO，跟着阿卢比度竟把自己的右臂割下，想不到他的手却能在一瞬间再生，然后又边狂笑边割下自己的头颅，吓得MOMO发出惊呼。

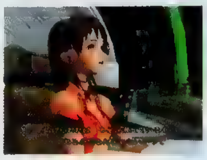
头掉在地上阿卢比度仍然在狂笑着，跟着问MOMO她心中重要的人是谁，是否那个红发的卢比度，那就是Jr.的真名。说罢他的身体把头踏破，并像之前的手臂那样自行再生，看来他有杀不死的身体。跟着他走到MOMO面前，对方终于因为他的恐怖行径而吓晕，而阿卢比度就只管在狂笑。

究级之战舰线之乙女

至于被灵知包围的财团也陷入危机当中，虽然舰队司令部不许攻击，但舰长决定不加理会。就在此时突然有一股光亮，然后一艘比宇宙站更庞大的战舰“线之乙女”出现，旁边还有禾格力迪II号等战舰，原来动力公司的禾路希林亲自前来，它们发出强大的能量把所有灵知一次消灭。

在狄兰达鲁内的紫苑看见“线之乙女”竟然完成也觉得很惊讶，此时她们收到美由纪的联络，原来她正身在“线之乙女”内，她说这里应该有什么东西凭借力量的掩护而发出吸引灵知的能量。然后会传送一件东西给KOS-MOS，那是能发动“相转移质量”的仪器卡带，但紫苑说那强大的能量却会把一切毁灭，不过KOS-MOS却表示它能调整能量还不会影响到联邦舰队及该舰。



这时Jr.终于说出妮庇莉姆歌声，那是尤金·密斯拉希一生中最邪恶的研究成果，此歌声不单摧毁了米诺切亚，同时也使得灵知出现，相信抓走MOMO的人正躲在那力场内。最后决定由KOS-MOS使用“相转移质量”，找寻发生力场的所在。

接下来KOS-MOS会飘到太空中，将那仪器卡带装在特殊枪内，然后向扭曲了的空间发射，终于使得一个巨大的倒三角锥体现身，它就是妮庇莉姆歌声。而在其内的阿卢比度也感到震动，他已抱起了MOMO，说这比他预期为早，然后又把MOMO放下，说他要取得在MOMO内沉睡的“钥匙”，然后伸手透进MOMO的体内，MOMO只能声泪俱下的求对方别侵入她。

返回紫苑那边，这时Jr.已知道MOMO就在妮庇莉姆歌

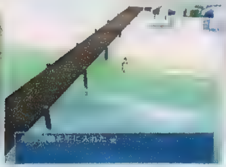
声之中，他也知道一切都是阿卢比度在搞鬼。佳拿也告知MOMO其实是尤金·密斯拉希把重要记录放在其内的特殊合成人，因此阿卢比度与U-TIC机关都想夺得她。这还是紫苑等人第一次听到有关阿卢比度这个人的存在，Jr.告知那是他想舍弃的阴暗部分。

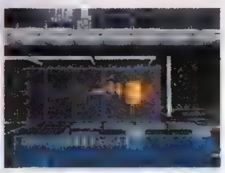
这时薛基为了要营救MOMO而准备独自前往，当然其他人不会见死不救，最后一起行动，并决定乘艾诺撒号前往。当紫苑离开舰桥时，会收到能够KOS-MOS使用新必杀技“S.CHAIN”和“R.SPAINE”的电子邮件。

展开MOMO营救行动

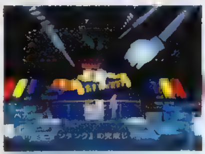
这时众人也不用急着前往妮庇莉姆歌声，先往公园区右边草丛取得“解码匙1”（デコーダ·1），然后回26·27市街的酒店屋顶开启“程序段地址NO.1”取内里的“机械零件头部”（ロボパーツ头）。利用EVS回到巨大灵知体内，在商场仓库开启“程序段地址NO.13”，可以获得“サムライハート”，能提升10%的挡格率，挡格时生化系与灵知系伤害会减半。

然后走到人工海滩，由于持有“鱼影探知器”，因此雷达会显示鱼影，走到其上调查，可在其中一条找到“婚约指轮”，拿着它回酒吧找左下角落的女子，能换到“解码匙8”（デコーダ·8）。之后可在艾诺撒号开启“程序段地址NO.8”取得“机械零件左



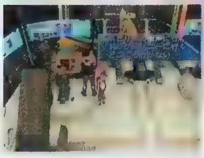


脚”（ロボパーツ左足）。



有了以上的物品后，便前往宇宙站的“机械人零件商店”找博士，他已找到了一名助手史葛（スコットクン），会为紫苑制造新的零件，可使用两种新的全体魔法“セラフィムバード”和“ドミニオンタンク”，两者同样在每场战斗只可用一次。

接下来前往艾诺撒号找舰桥的曼菲斯启程前往妮庇莉姆

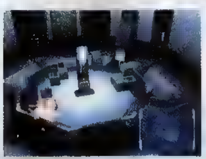


歌声去，这时交战仍在持续着，紫苑却要求东尼先飞过妮庇莉姆歌声的顶部，想不到其顶部竟是紫苑在14年前母亲所住的病院里曾见过的景象。

接下来五人便进入妮庇莉

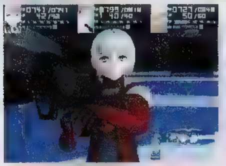
姆歌声（图十三），在A点找到MOMO，可是对方看着他们却没有特殊反应，Jr.便以为对方被阿卢比度夺走其意识。Jr.说对方用的是反精神连系，是他与佳拿的相反形式，强制抽走目标的意识，并侵入深层意识夺取想要的记忆。跟着众人便决定一起去找阿卢比度，而MOMO也会归队。

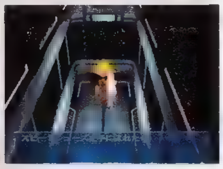
妮庇莉姆歌声



这里由三座塔构成，第1之塔共分为七层，必须乘B点升降机前往，至于操作方法是根据己方破坏升降机上的货物重量来计算，每层破坏三件，例如破坏三件后按升降机中央按钮便可到2楼，破坏十二件便往5楼以此类推，要到另一层必须由该层右上的通道滑回1楼。

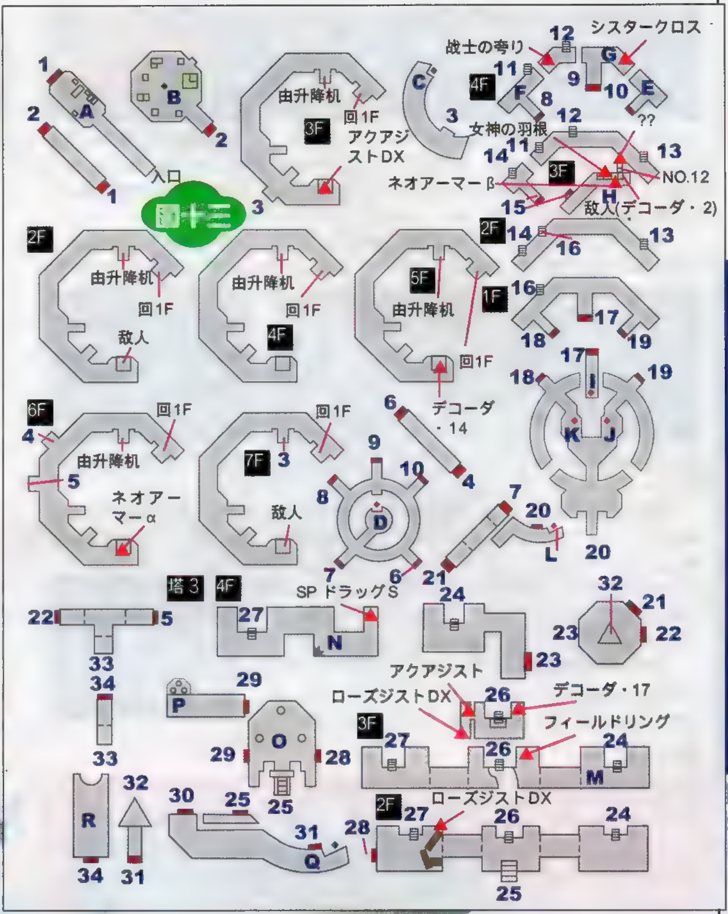
这里的敌人超强，尤其是女性合成人往往比己方早行动，又会用BOOST，体力也多，攻击也能伤达120HP以上，因此用紫苑的全体攻击魔

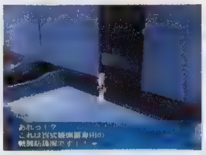




法较实际。另外一种名为“カブトモルトゥム”的机械人每次攻击均伤超过240HP。先往3楼走到C点，在那里按键后塔1顶部会发出绿光，连接塔2的桥也会开启。于5楼可以找到“解码匙14”（デコーダ·14），然后可以先回艾诺撒号的飞机弹射器的“程序段地址NO.14”开门，进内取得“スピードシューズ”，装备者战斗时必定能优先行动。

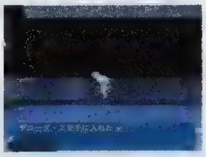
紫苑六人经6楼4的通道走到第2之塔去，在D点有个按钮会使得圆形的通道降

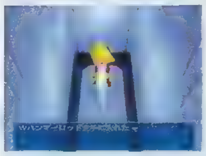




下，不过目前没有这个必要。先以MOMO带队，然后经10走到E点，会看到光亮，调查能获得她的第二种变身魔法“スターライト”和新必杀技“ラブリーレイン”。前者可以进化为“スターベル”（变身后向单一敌人使用无属性攻击）和“スターウー”（变身后向全部敌人用无属性攻击），但必须在战斗时先用“スターライト”变身方可使用。

这里有男性的合成人，他们会使用前列全体火焰攻击。在F点能得到防止“攻击封锁”的情物“战士の夸り”，而G点能取得减轻10%伤害的“シスタークロス”。先由13到2楼，然后经14楼回到3楼，在H点破坏铁箱，除了得到防止“即死”的“女神の羽根”外，还会碰上强劲的怪物“阿修罗27式”（アスラ27式），它会在受到属性攻击后作出该属性的完全防御，因此最好使用无属性攻击，例如近身物理攻击或者是查奥斯的

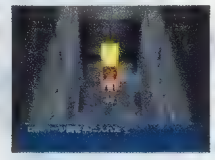




无属性魔法，但要小心对方射线攻击能伤一人达300HP以上，并且时常用BOOST。

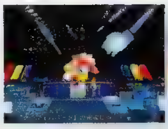
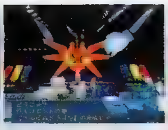
战胜阿修罗27式之后，可以取得“解码匙2”（デコーダ·2），并在那里找到“程序段地址NO.12”，还能找到MOMO的新武器“ウァンマーロッド”，近身攻击时能使得生化系及灵知系敌人混乱。

学得紫苑究级魔法



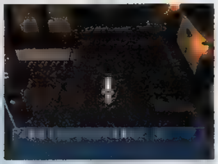
到到“解码匙2”后，笔者建议离开这里，先乘艾诺撒号到殖民港，在售卖机械零件商店地下室开“程序段地址NO.2”，取得内里的“机械零件身体”（ロボパーツ胴）。得手后便返回狄兰达鲁号，再乘登陆船到宇宙站的“机械人零件商店”找博士。博士因为史葛不许他酗酒而很不满，最后两人闹翻了，史葛一气之下出走。

紫苑再与博士谈话后他会把机械零件头部制成“セラフィムバード”。离开后再一

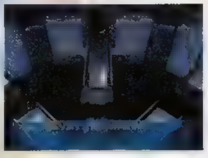
次找博士，他会用机械零件身体制成“ケルビムドラゴン”，两者都是紫苑的全体攻击魔法。这时研究所又满是垃圾，全清理后博士说要将所有零件集合制成巨大机械人，必须加上友情力量，没有史葛是不能成事，于是紫苑跑到26·27市街的酒吧找史葛，终于在两人的合作下造出巨大机械人“エルデカイザー”。

有了“エルデカイザー”紫苑也能使出究极魔法，使出后必定能伤所有敌人9999HP，除了最后首领之外其他敌人都能一招收拾，不过此魔法要占用紫苑12格空位，



换言之不能再用其他魔法，同时要有60EP才能使出，因此之前获得的能使得EP消耗减半的“エンジェルリング”要给紫苑装备才能发动。

跟着可以回狄兰达鲁号居住区衣柜找“纪雷多·祖”及26·27街酒吧2楼右边的“蜜迪亚”（ミンティア）。打倒“纪雷多·祖”能取得另一件泳衣，Jr.学到新必杀技“魂之狂诗曲”和新魔法“マグナムジョー”，那是召唤纪雷多·祖的攻击魔法，它还能进化为“バスタージョー”召唤它作全体攻击。打倒“蜜西亚”则获得MOMO的武器“ヘンギンロッド”，以及学到新的必杀技“ダークロッド”。

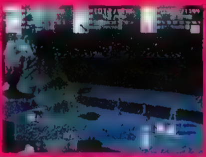


回到妮庇莉姆歌声内的第2之塔，于1楼I点按键使得上层的圆形通道降下，然后分别在J和K点破坏那里的仪器，下方挡路的墙就会降下，然后会看见首领级灵知飞降而下。

BOSS

リエメーン・シー

[illegible]

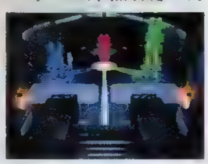


[illegible]リング”。

MOMO 体内的钥匙

由20走到塔外壁，于L点按键后塔顶会发出红光，使第2之塔与第3之塔之间的桥会启动，己方则可以乘升降机往上层走到第3之塔。这里会有新的敌人，全是灵知系怪物，当中“废弃物103号”懂得用封锁某按钮使用的魔法，它害怕炎属性攻击，而雷属性攻击对于“145号”和“127号”非常有效。

沿铁梯爬到M点破坏障碍物可使得桥降下（离开房间再进入，那些障碍物就会再现），能取得防“停止”的饰物“フィールドリング”。到2楼后爬铁梯到4楼，于N点跃下去可以取得“解码匙17”（デコーダ·17），然后爬26的铁梯回2楼。



经28走到O点的房间，发现那里有三色柱，每破坏一格都有不同的声音，其实提示在P点，分别代表该颜色应该是什么声音，正确方法是绿色剩五格、红色剩两格，蓝色剩三格。如此才能开启南面的闸门，走到Q点按键第3之塔顶会亮起蓝光，而南面的桥也会连接起来，跟着可乘32的升降机回顶层。

紫苑等人乘33的升降机到下层去，于R点终于找到阿卢比度。对方说Jr.其实与

他是同类，一样只是怪物，这时Jr.才发现MOMO竟然在对方怀中，原来一直与众人一起的那个是假货，还从后捏着Jr.的颈部，但还是被Jr.用超能力震开。

这时阿卢比度又探手进MOMO体内，Jr.忙举枪指着对方问他抓MOMO有何目的。但阿卢比度却不理会Jr.，后者于是用枪把对方右臂轰碎，不过对无痛感及会再生的阿卢比度来说根本没用，由于没有痛楚，因此阿卢比度也觉得自己并没有存在感，而这一切都是拜Jr.所赐。

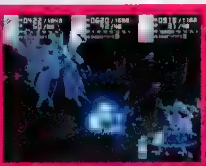
Jr.可不理阿卢比度如何，只喝令对方释放MOMO，阿卢比度当然一口拒绝，然后又探手进MOMO体内，Jr.便表示不会让对方得逞，跟着又轰对方两枪，而阿卢比度瞬间便再生，众人看见他头部被轰破也没事，这就连实验室也不可能实现。查奥斯便说阿卢比度是与Jr.一样的U.R.T.V.。

跟着阿卢比度把Jr.赠给MOMO的子弹项链抛掉，然后开始入侵MOMO的深层意识，Jr.因愤怒而发动超能力，这时阿卢比度也进入MOMO的深层记忆，看见尤金．密斯拉希的说话，同时Jr.的力量把阿卢比度弹开，成功救出MOMO。不过阿卢比度又狂笑起来，似乎已得到他想要的东西，然后便跳进自己的机械人与众人作战。

BOSS

シミオン[illegible]

对方的“[illegible]”[illegible]一人2000HP以上，而“[illegible]”伤一人250至400HP，另外[illegible]“[illegible]”伤一人2000HP左右。[illegible]



[illegible]“エルデカイザー”[illegible]一招收拾。

谜之敌人登场

战罢阿卢比度会离开机械人，跟着想发动超能力收拾Jr.，于是Jr.也发动超能力与之抗衡，其力量连狄兰达鲁内的佳拿及玛莉也感受得到，这样做只是在自我牺牲，此时MOMO终于苏醒过来，她走去察看那个百式合成人，对方说话后便死去。

这时Jr.与阿卢比度的战斗正酣，突然间双方的能量都被压制，原来是MOMO所为，她说虽然阿卢比度入侵其记忆，但同时MOMO也看到对方的记忆，知道她的妹妹们（其余的百式合成人）很喜欢阿卢比度，可是对方却是这样邪恶的人，MOMO便说她绝不能姑息对方。但阿卢比度听了却只管狂笑，他说只视那些百式合成人为自己的养分，而这一切都是尤金．密斯拉希的所为。

紫苑听见便大声否定，说那些百式合成人并非阿卢比度的玩具，她们都是有自我意识的生命。就在这时却看见一个身穿蓝袍的人降下，那人对阿卢比度说他在这里的事已结束，于是阿卢比度转身乘机械人离去，Jr.欲上前阻止却遭蓝袍客的力量弹开，蓝袍客说说现在他是众人的对手。

至于阿卢比度离开妮庇莉姆歌声后，便凭MOMO的记忆去搜寻，终于看见一座顶部呈圆形的建筑物，他不禁问那就是Y资料吗？跟着却看到KOS-MOS与紫苑的幻象。

回说紫苑那边，这时其实不与蓝袍客接触是能够先离开的。紫苑问对方到底是谁，不过对方并没有回答，只说了一些似是而非的道理，然后便化身成怪物战斗。

BOSS

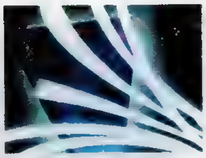
アインルユーダル

[illegible]

[illegible]能伤全员各380至580HP，[illegible]身后才用最强魔法“エルデカイザー”将之了结。战胜后会获得“サムライハート”。

阿卢比度的最终兵器

战罢蓝袍客却完好无缺，他说自己与此世界存在的法则并不一样，但跟着便转身欲离去，紫苑忙问对方到底有何目的，为何阻挡着他们。对方只说因为那个时候及那个地方，而他显然认识紫苑，接着他便传送离开。



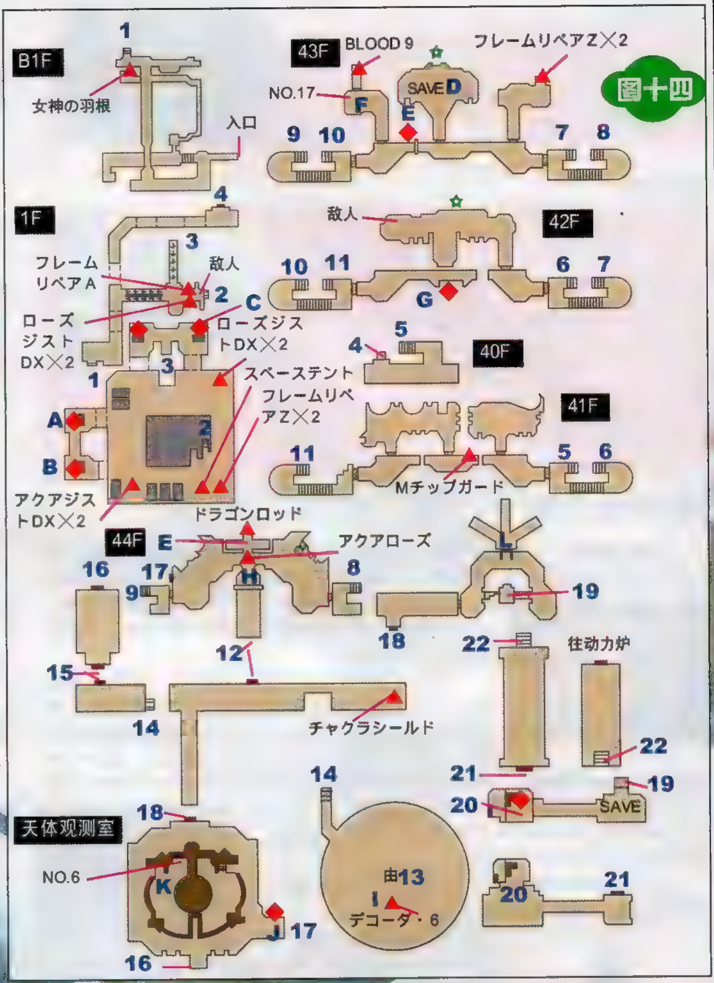
这时KOS-MOS报告这里的全部机能已经停止，而线之乙女继续对付外面的灵知，不过Jr.对于那蓝袍人耿耿于怀，说对方的力量深不可测，但紫苑对那人的身分却没有头绪。跟着众人离开该地返回狄兰达鲁号，准备用主炮破坏妮庇莉姆歌声。

岂料炮击却无法破坏妮庇莉姆歌声，还看见残存的灵知竟被它所吸收。原来又是阿卢比度所干的好事，他发出超强大的能量，然后呼唤出“天之车”，那也是MOMO等百式合成人诞生的地方。此时有一艘飞船在远处观察天之车，船上正是那个身分神秘的蓝袍客，对方竟然是已死的维捷鲁，他似乎受到某人在脑中指使，但他却又显得很抗拒，不过最后还是听命离开。

至于妮庇莉姆歌声会陷进天之车内，Jr.对于如此巨大的物体竟是专为制造MOMO而感到不可思议。这时天之车却发动攻击，一下子将大部分的联邦舰队消灭，其威力之大令众人吓了一跳，而阿卢比度便与Jr.通讯，问对方喜不喜欢他的玩具，还说这并非其真正力量，说要天之车将所有的灵知吸收，就像以前艾诺撒号被灵知追捕时KOS-MOS吸收灵知一样。

阿卢比度告知妮庇莉姆歌声本来是佐赫路其中的一个装置，而灵知想得到佐赫路，并且与处于闭塞的米诺切亚透出的仅有的佐赫路波动相呼应，现在他以灵知为媒介收集佐赫路的波动，取得运作必须的能源。还说出他是从MOMO抽取记忆时知道天之车的使用方法的。

阿卢比度说罢他便把天之车瞄准第二米诺切亚首都。与阿卢比度失去联络后，Jr.便与小接触委员会寻求对付天之车的方法，茱莉.密斯拉希告知天之车是个建造至半途时放弃的巨大实验工场，要停止它必须把它的动力炉破坏，并且传送最短路线的资料给己方。



勇闯天之车

当紫苑离开舰桥后会收到KOS-MOS能使用新必杀技“R. DRAGON”的电邮，另外还收到妮庇莉姆歌声内部的EVS。一切准备就绪后，便往艾诺撒号出发前往天之车（图十四）。

降落后记得先在艾诺撒号购买大量回复EP的道具，然后便展开行动，这里有很多机械类敌人，但并不难对付，走到1楼中央爬2的铁梯到下层，先在A点按钮令面前的桥升起，接着在B点使另一边的桥降下，之后跑到C点按钮使右上的桥升起，然后由3的履带回到上层中央，便可沿桥走到4的升降机去。

众人乘升降机到40楼，沿楼梯往上走，在楼梯遇到的怪物收拾后都不会再出现，直上43楼中央有记录点，那里也是天之车全体的监察室，得知动力炉位于最下层。接着到44楼，在E点能取得MOMO的武器“ドラゴンロッド”。经44楼左边的楼梯走43楼的E点，那里的按钮能开启旁边的闸门另两边相通，而F点房间有“程序段地址NO.17”，能取得Jr.最强的武器“BLOOD 9”。

六人跟着走到42楼按G点的钮接通能量，如此才能开启44楼H点的玻璃门。返回44楼经12前进，这里会有较强的机械敌人，黄色的攻击能够伤一人420HP兼波及到后排去，紫色的则懂得用全体攻击伤100至200HP。还是用紫苑的“エルデカイザー”较实际，当然每次用后记得回复EP。当三人走到13便需要跳到下方的圆盘的I点，那里有首领级人马在等候。

动力炉最终决战

己方战胜后，Jr.问阿卢比度为何要做这些事，对方回答一切都是因为Jr.，他说14年前由于Jr.封闭自己的内心，令到两人的精神连锁崩溃，同伴逐一被“歌声”所侵食，在那恐怖事件中残存的他们，令他们活在歌声的阴影下。

Jr.记起那时他因为歌声而发狂，把同类消灭了，不过他却认为那只是一种本能反应，阿卢比度指责Jr.对自己的所为完全没有愧疚感，因此他要为被消灭的人作为代辩者。但另一方面他却又说要感谢Jr.，因为他令阿卢比度找到自己的目标，建立一个新的世界。

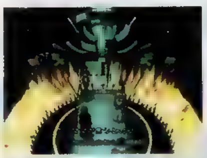
说到这里他会跃回动力炉之上，然后打开它，内里竟然是一只灵知，原来阿卢比度令它与动力炉融合，他还说如不能破坏它便不能停止天之车，说罢他进会离开，Jr.欲追对方，却被怪物所阻。

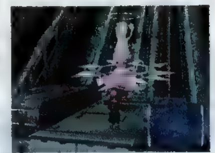
BOSS

[illegible]

与阿卢比度对决

战胜机械人后可获得“解码匙6”(デュータ·6)，跟着沿路走到天体观测室，按J点的钮能开17门的锁，可返回下层进行记录。于K点破坏障碍物会找到“程序段地址NO.6”，内里有“见切りのバンダナ”，装备者能防止会心一击。





经18的通道前进，这里会有相当强的喽罗，最好还是靠紫苑来收拾。进入L点的房间，该处就是MOMO诞生的地方，虽然茱莉却没有对MOMO说眼前的机械有何用，却说这是不好的机械，令MOMO觉得自己与尤金的存在令人不快。紫苑便说MOMO的想法是错误的，因为不会有人不喜欢自己的孩子。

众人由19乘升降机到下层去，那里有最后的记录点，之后在20乘另一部大型升降机前往最深处，途中会分别遇上四次怪物袭击，为了省时最好仍是交由紫苑的最强魔法“エルデカイザー”料理。

到了底层一直往前走便是动力炉，也是最后之战，进内会看见阿卢比度站在动力炉上，他跃下后发出强大的意志力，大得形成一股映像，接下来便要与他战斗。

BOSS

アルベド

[illegible]

奥的"エルデカイザー"收拾对方。

BOSS

[illegible]

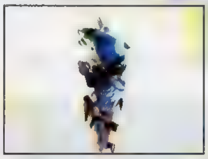
方，总而言之随时要留意体力，有LV.40已足够应付。

逃出天之车

经过一番大战，紫苑六人终于战胜，而动力炉也要爆炸，因此她们必须逃走，这时突然感到强烈震动。KOS-MOS告知天之车的推进器启动了，开始往第二米诺切亚撞去，由于天之车体积超庞大，这样坠下肯定会把整个第二米诺切亚摧毁。至于阿卢比度早已乘机械人离开，看着他导演的最后一幕戏。

至于天之车内的众人便想办法去制止，而MOMO检查脑部资料后得知33楼控制室装置能令天之车自行解体。六人连忙赶到那里去，可是MOMO却发现要完成解体程序必须花1分钟，这样她们就赶不及返回艾诺撒号，最后KOS-MOS决定由她来负责解体，叫众人先回艾诺撒号去。这提议紫苑自然大力反对，不过KOS-MOS说以她的速度能在1分钟内赶返艾诺撒号，由于已没有其他方法，只好按KOS-MOS的意思行动，紫苑最后只好大声对KOS-MOS说一定要回来。

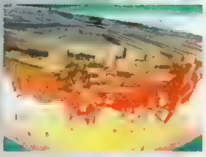
众人顺利地奔回艾诺撒号，KOS-MOS也成功使得天之车开始解体，紫苑便留在船的入口等候KOS-MOS，Jr.见到曼菲斯便向对方说明事情，表示要等KOS-MOS至最后一刻，可是解体已波及艾诺撒号，最后不得不起飞，否则所有人都要葬身这里。



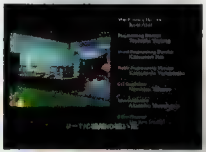
留在艾诺撒号入口的紫苑大声请求曼菲斯回去救KOS-MOS，但这根本是无理的要求，就在紫苑想再求对方时，她的脑里突然听见KOS-MOS的呼唤，叫她用心眼去感觉，然后便见到KOS-MOS在奔跑。紫苑随即请曼菲斯飞到左舷前方400米的墙壁去，跟着看见KOS-MOS破坏那里冲向艾诺撒号，紫苑立即伸手去拉对方，可是以紫苑的力量却力有不逮，幸好薛基及时帮一把，紫苑看见KOS-MOS忍不住搂着对方哭出来。

暂告一段落

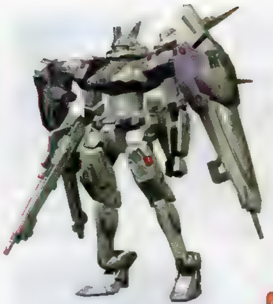
接下来艾诺撒号也全速逃出天之车，凭着东尼的高超技术终于飞出天之车，可是却发现太接近大气层而被迫降下，但由于进入的角度不理想，这样下去船将会因为过热已毁灭。这时查奥斯在第2格纳库，似乎他下了某个决定。却见KOS-MOS到来，说由她来代替查奥斯的痛苦。

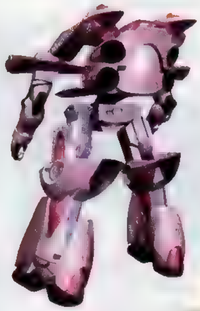


回说舰桥那里，他们发现船后方的闸门被打开，然后从荧光幕看见KOS-MOS跃出船，她对紫苑说自己要用能量护罩去保护艾诺撒号，请对方在这段时间纠正船身，KOS-MOS在艾诺撒号外部监察路毁坏之前对紫苑说，能够为对方做事感到很幸福。



最后KOS-MOS成功张开保护罩，艾诺撒号平安进入第二米诺切亚，更可喜的是KOS-MOS也丝毫无损。在狄兰达鲁号的佳拿则向希尔马代表说，他已肯定U-TIC机关的目标是米诺切亚，并且告知阿卢比度也牵涉其中，希尔马听见阿卢比度未死感到很意外，而故事也在这里暂告一段落。





迷你游戏篇

NETWORK CASINO

内里分为EXCHANGE（交换所）、SLOT（角子老虎机）和POKER（扑克牌），在交换所能购买玩游戏的代币（コイン），交换奖品以及看设定资料，首先要玩游戏必须先换代币，在游戏中赚到的代币，可以在交换所购买各种贵重的物品及设定画。至于角子老虎机与扑克牌各有4级，那是下注的下限。

角子老虎机

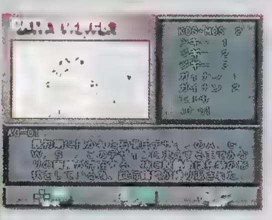
上下选择下注，左右是设定金额多少，然后按〇来启动，之后可用左右及〇来决定SLOT停止。不同的组合可以获得不同倍数的赔率，不玩的话可以按×。

扑克牌

至于扑克牌的玩法是玩家先获得5张牌，由玩家选择哪些牌保留，拣好后选下方的"CHANGE"更换，看可以组合出什么牌，一对是1倍、两对是2倍、三条是3倍、蛇是5倍、同花是7倍、俘掳是10倍、4条是20倍、同花顺是50倍、最大的同花顺是100倍。获得以上卡牌的话，还可以继续玩猜大小，每估中一次便以几何方式加倍，估错就连最初的赌注也报销，若是抽到同点数则当过关。

一点建议

以上两种游戏，个人提议玩扑克牌比较容易取胜，基本上要获得一对或两对并不难，之后估大小就要小心，当遇上7、8这些中位牌时最好选择放弃。还有在手上有数百代币时，便不妨直接转玩LV.4，因为下注愈多愈快赢得足够的代币换东西。



D R I L L　G A M E

这是玩电钻游戏，操作方法与禾格诺迪内一样，按着□键钻臂会向上移动，放开便停下，再按着□键钻头就会向右移动，放手钻头就会放下，落点正确就能钻破物件，另外也可以用左摇杆和R2改变视点，方便确认钻的落点。游戏分为FREE（フリー）和MISSION（ミッション）两种模式，每次玩都要花200元，而且玩了一定场次后需要离开才能再玩。

FREE模式玩法是不限时间，最多能转5次，看能否取得随机的物品，当中更有“D、R、I、L、L”5个英文字母，能开启上方的门取得贵重道具。D是“盗贼の笼手”、R是“斗神のマスク”、I是“ライフストーン”、L分别是“高速驱动回路25”和“ガードリカバー”。

MISSION是要在限制时间内钻破所有的物品，而且计算钻臂回到起点，共分为4个任务。MISSION 1是在80秒内破坏不同的箱，要过关必须同时钻破两个箱来缩短时间，完成可得提高行动速度的“スピードスター”。

MISSION 2是在120秒内破坏多个细小的酒瓶，完成可得增加HP最大值15%HP的“ヤマトベルト”。

MISSION 3是在90秒内破坏5只有规律移动的白兔，完成可得“ハンターアイ”。

MISSION 4是在50秒内破坏1只不规则移动的白兔，完成可得“水着”。

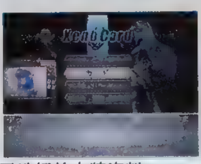
B A T T L E　G A M E

这是玩机械人对战动作射击游戏，玩家可以选择自己手上所持的机械人及装备，然后与电脑或是朋友对战。单打的话全部共有4关，并不会获得任何物品。操作方面只需要两个摇杆及L1、L2、R1、R2。

操作方法

前进	左摇杆：↑ 右摇杆：↑	后退	左摇杆：↓ 右摇杆：↓
左移动	左摇杆：→ 右摇杆：→	右移动	左摇杆：← 右摇杆：←
跳跃	左摇杆：← 右摇杆：→	左转身	左摇杆：↓ 右摇杆：↑
右转身	左摇杆：↑ 右摇杆：↓	短冲刺	按L3或R3
长冲刺	同时按L3和R3	刹键	左摇杆：→ 右摇杆：←
左武器	L1或L2	右武器	R1或R2
背部武器	同时按L1和R1	左武器破坏	同时按L1和L2
右武器破坏	同时按R1和R2	背部武器破坏	同时按L1、L2、R1、R2

X E N O　C A R D



要玩XENO CARD，游戏卡最少要有40张才能进行，一副STARTER已有40张，可以购买游戏卡包来更换更强的卡，基本上是自己与对手轮流行动，任何一方的山札变成0便算落败。

操作方法

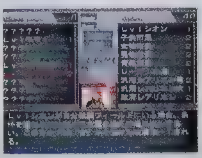
○ 决定／使用卡牌	×	取消	△看选择的卡牌资料
□ 结束这回合	START	开启MENU	SELECT 开启协助画面

卡牌种类

XENO CARD共分三类，一种是“战斗卡”，卡的颜色是红色除了主角人物外，还有合成人及各种武器卡。卡分开6种属性，分别是人类（攻击时必须的卡牌）、合成人（一次可以出很多张）、机械（攻击和持久力特佳）、灵知（精于突袭和妨害，但有人类卡时不能使用）、武器（与人类、合成人和机械属性一起有附加效果）和谜属性（随机包含以上的属性）。

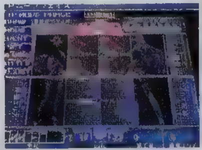
第二种是“事件卡”，卡的颜色是黄色，可以回复战斗卡HP或妨碍对手，每张效果不会持续。第三种是“形势卡”，卡的颜色是蓝色，同样具有回复HP及妨碍对手的能力，具有持续效果。

游戏流程



首先双方会各挺山札取出6张手牌，然后便由1P行动，第一是“DRAW（ドロー）”，从山札抽一张卡牌，第二是“MOVE（ムーブ）”将待机中的卡牌行到战斗场地，而到了战场的卡牌是不能返回待机区。第三是“EVENT（イベント）”，从手牌取用事件卡，没有数量限制。第四是“SET（セット）”是把手牌的战斗卡或形势卡放到左右两边的待机区和状况区，基本上一回合只能出一张。第五是“BLOCK（ブロック）”，这是在对手方面行动时而又达到特定条件，己方可使用事件卡。第六是“BATTLE（バトル）”，放置在战场的战斗卡会自行攻击，HP变成0的卡会被破坏，对手没有应战卡就会攻击对方的山札。第7是“ADJUST（アジャストフェイズ）”，从山札抽新的卡，手牌超过7张的话会要选择丢弃。

场地介绍

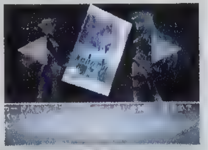


游戏会分为敌我两方阵地，红方是敌人，蓝方是自己，左手边是待机的卡牌，每次卡牌必须放到这里等一个回合。左下是手上的卡牌，每次可从山札取一张，回合结束时超过6张就要拣牌放到右下角的废弃区。正下方靠右的数字是山札残留数，变成0便落败。右边是状况区，是放置形势卡的地方，最多摆4张。中央是战斗场区，用来放置战斗卡，在的卡会自动作战，会分前后列各两格，在后列是不能攻击的。

攻击种类

战斗卡基本分为“格斗”、“射击”、“全体”和“弹道”4种，“格斗攻击”只可攻击面前的敌人，放在后列是不能攻击对手。“射击攻击”是攻击直线敌人，没有距离限制，若面前没有敌人，可以直接攻击山札。“全体攻击”可以攻击对方所有人，但是不能攻击山札。“弹道攻击”能够越过敌方战场上的卡直接攻击山札，当然战场没有敌牌同样可攻击山札。

注意



大家在玩此游戏时，可能会发现很多时候都有不让你出牌的问题存在，原因是各牌都要达成一定条件才能动用。在各卡牌的右下方灰色部分，会显示此牌需要什么条件，“FIELD”表示场内需要有多少张该属性的卡牌才能使用，“COST”则代表用此卡时要从山札放弃多少张卡牌，因此如山札排列得不好，那就会出现随时无法出牌而落败。

程序段地址及解码匙提示

1	财团（ファウンデーション）26·27市街酒店屋顶右方	重武装战舰狄兰达普（デュランダル）公园区右边树丛光点	ロボパーツ头	学得紫苑魔法“セラフィムバード”
2	殖民港（ドッグ·コロニー）机械人商店下层深处	妮庇利姆（ネピリム）歌声第2塔3F	ロボパーツ胴	学得紫苑魔法“ケルビムドラゴン”
3	财团26·27市街左边服装店	由紫苑进入脑部世界（エンセフエロン）森林白兔家中	ロボパーツ右足	加上左脚能学得紫苑魔法“ドミニオンタンク”
4	小惑星玻里罗曼（プレロマ）礼拜堂左上墙后	消灭小惑星玻里罗曼吊臂附近的机械人	盗贼の笼手	提高取得贵重品几率10%
5	脑部（エンセフエロン）公园经地下水道绕道到左边	用“武器库の键”开启重武装战舰狄兰达武器库	ダブルバスター	可用□○○、△○○连续技
6	天之车内天体观测室下层左边	消灭天之车中首领プロト·ドーラ	见切りのバンダナ	防止敌方会心一击
7	战舰禾格力迪（ヴォークリンデ）第4通路	禾格力迪被袭击时从史威加取得	ロボパーツ右腕	加上左腕能学得紫苑魔法“トロネスブレード”
8	艾诺撒（エルザ）号B2通道	在殖民港医院外向人打听，于财团26·27市街服装店前面房间楼梯挂着的白衣找到“鱼影探知器”，于人工海滩捉鱼找到“婚约指轮”，把它交给酒吧左下角的女郎	ロボパーツ左足	加上右脚能学得紫苑魔法“ドミニオンタンク”
9	巨大灵知（グノーシス）研究栋3F	巨大灵知内事象变移机关道路左下怪物后的宝箱	ロボパーツ左腕	加上右腕能学得紫苑魔法“トロネスブレード”
10	脑部模拟世界废屋内部1F	艾诺撒号B2通道用“解除匙”使得桥连接进左边小房间	ボルテージ	装备者BOOST次数加1
11	U-TIC战舰第4通路右上角士兵房间	小惑星玻里罗曼礼拜堂中央破坏障碍物	コート·冷	减轻冷属性伤害10%
12	妮庇利姆歌声第2塔内部3F	脑部世界地下铁内	ウァンマーロッド	MOMO武器，使得B、G系敌人混乱
13	巨大灵知内商场仓库1F右上角	财团26·27市街由酒店屋顶往左走到另一边屋顶宝箱	サムライハート	反击加10%
14	艾诺撒号飞机弹射器左边	妮庇利姆歌声塔之1的4F	スピードシューズ	行动速度上升25%
15	脑部世界地下铁入闸处上方房间内	消灭巨大灵知内商场2F右上角花店内怪物	エンジェルリング	EP消耗减半
16	禾格力迪号通讯室斜对面通道	U-TIC战舰使用U-TIC卡打开第5通路右边房间开宝箱	武神の札	武器攻击力上升50%
17	天之车研究栋43F	妮庇利姆歌声塔之3F与4F之间的宝箱	BLOOD9	Jr.最强武器
18	第1通路紫苑房间南面	禾格力迪号取得破坏障碍物能力后打破通讯室玻璃	コート·雷	减轻雷属性伤害10%

©2003 Victor Interactive Software Inc.

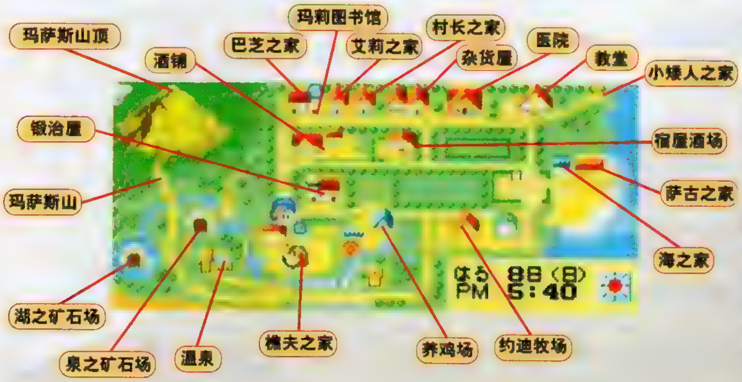
《牧场物语》，一款在家用机上广受欢迎的经营牧场游戏。游戏中玩家会成为牧场的经营人，为令牧场逐渐扩大，每天在牧场里勤劳地工作。而这次的GBA版，可以与在GC上推出的家用版本连动，令游戏更增添乐趣。

基本操作

十字键：主角的移动、各种游标的移动。
START键：MENU画面与时钟表示更换。
SELECT键：观看资产表画面。
A键：谈话、调查、开门、农作物收获等动作按键。
B键：使用装备中的道具、或把手持的道具放回背包中
L键：吹起口哨。
R键：行走或奔跑。

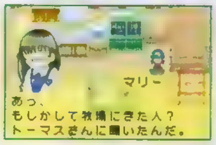
特殊操作

开启全体地图：按着L键不放按START键
开启牧场地图：按着L键不放按SELECT键
取出装备：手上没持有物品的状态，按着L键不放按B键
开启装备、手持物画面：按着A键不放按B键
取出袋中物品：手里不持有物品的状态，按着L键不放按A键
更换手持物品：手里持有物品的状态，按着L键不放按A键
呼唤附近的人：手里不持有物品的状态按L键

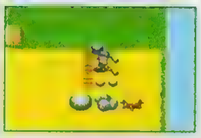


游戏目的

刚接受经营牧场的玩家，其主要任务是在牧场内工作，为令牧场得以兴盛而努力工作，继而结婚生子、并深得村人们的信赖，幸福地过着生活。



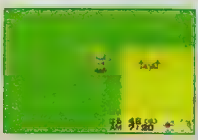
牧场经营开始



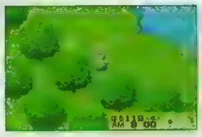
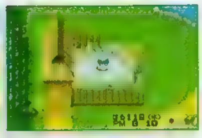
游戏的第一步，就是了解自己牧场中的设备，最初玩家除了自己的爱犬外，整个牧场也是陷入荒废的状态，如要令牧场慢慢兴旺过来，便得按步就班地进行工作。在牧场农田的左上方设有一个收集箱，在每天黄昏的时份萨古(ザク)前来收取收获物，而玩家身上的资金也会自然地增加。

初期最佳收入来源

由于最初农田为荒地，再加上没有任何的家畜在手，资金的收入可以说是零，只靠最初的500G实在有点不足。为了获得一定的资金用作日后购买种子，有必要在收成农作物、放牧以外赚取金钱。于牧场自家的下方有一颗大树，树上的蜂巢每天可以采集一次蜂蜜，由于蜂蜜价钱高，因此可以当作初期重要的资金来源。除此之外，于牧



场左下方的山中，能够拾取竹笋等高价的野生植物。另外，在里山附近的矿山中，利用锤子可以进行发掘，所掘得的矿如铜、银等也有一定的价值，是在游戏初段不可忽视的资金收入源。虽然在矿山中发掘会消耗大量的体力，不过在矿山的下方有一口温泉，可以令体力逐渐回复继续工作。如果已有一定资金后，建议先到杂货屋购买新背包竹篮，令采集或发掘得来的存放物品大大增多，增加这方面的效率和速度。顺便一提，上述所取得的物品，必须放入农地左上方的收集箱，待萨古前来取回物品后才会转换成资金。

开垦农田

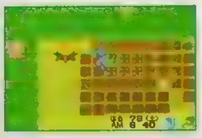
开垦农地可以说是经营牧场的第一步，利用最初已入手的三种工具镰刀、锤子和斧头，把一块已荒废的田地变成有利用价值的耕地。利用镰刀把杂草去除、锤子把石头打碎、斧头把树枝劈开，以尽量清除田地上的杂物为目的。然而在田地上，会发现还有一些大型的树根和巨型石块无法清除，只有待玩家拥有一定的资金并找齐强化所需的道具后，到锻冶屋强化上述工具才能做到。在工具已强化的场合，只要工具等级比障碍物大（相同亦可），便可按着B键不放蓄力，然后以较大力量把障碍物清除。不过有一点要留意，当进行工具强化的时候，除了资金外还必须带同对应的矿物才能强化，而对应的矿物可以在牧场左下方的泉矿石场和湖矿石场中采挖得到。

耕种和洒水

当成功开垦农地后，第二步便是进行耕种了，除了开垦农地用的三种工具外，还有耕种用的工具“锄头”和“洒水器”。在农地上使用“锄头”进行翻土后，便可以进行播种。种子可以在村中的杂货店、或者是在海滩小屋行商的神秘中国商人处购得。在散播种子时请留意，种子只能散播在已翻土的土地上，由自己站立的格开始，围绕着的8格合共3 x 3的面积土地会散有种子。接着便是每天利用洒水器，盛满水后向种子洒水。除了雨天不用洒水外，玩家每天也必须为收成物洒水，一天要洒水一次，否则收成物的成长速度会受影响。另外，根据不同的植物种子，收成物的收获时间也有一定分别，而价格也有一定分别。

播种注意事项

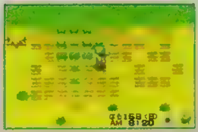
在进行播种时，要留意种子与季节的关系，大部分植物也会有限定种植的时期，例如生菜（キャベツ）只在春季、菠萝（パイナップル）只在夏季、青椒（ピーマン）只在秋季才能种植。另外，种植的物品大致可以分为三种，第一种是用作转换资金用的农作物，例如白萝卜（かぶ）、马铃薯（ジャガイモ）等；第二种是种植用来饲养牧场家畜的农作物，例如牧草、玉米（とうもろこし）等，用作自家生产饲料自给自足。但记住牧草是不用洒水的，而且种下后也无须重新播种；第三种是花类，作为游戏中期送给村中女孩子最适合不过，当然花也可用作转换成资金。



如果种植的种子是农作物的时候，由于这些农作物生长时土地是不能进入，在播种时于种子与种子间要留下一条道路，否则会出现部分农作物不能洒水的情况，不过畜牧用的牧草则不需要的。

收获

只要每天定时洒水，通过一定时间后可以收获农作物，接着把这些收获物放进收集箱便可获得资金。如果收获饲料类的时候，便得把饲料放入收集箱，用作转取资金继续经营牧场。



各种店铺

除了自己的牧场外，了解村内的各种设施也是非常重要的，例如杂货屋购买经营牧场所需物品、养鸡场购买鸡只等等。留意这些店铺的开店时间，便可避免发生买不到物品浪费时间的情况。

名称	开放时间
玛莉图书馆	10:00～16:00、星期一（月）休息
杂货屋	9:00～17:00、星期二（火）与星期日休息
医院	9:00～16:00、星期三（水）休息
宿屋酒店	8:00～21:00、无休
酒铺	10:00～12:00、星期六（土）休息
锻冶屋	10:00～16:00、星期四（木）休息
养鸡场	11:00～16:00、星期日休息
约迪牧场	10:00～15:00、星期一（月）休息
海之家	只限夏季营业、11:00～13:00、17:00～19:00、星期日休息
樵夫之家	11:00～16:00、星期六（土）休息

畜牧

了解较基本的耕种部分后，接着便是畜牧部分了。牧畜动物对象分别有狗、马、鸡、牛、羊等，不同的牲畜饲养的方法也有一定的分别：

狗

为了让小狗成为好帮手而努力

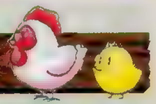
从一开始便在玩家身边的宠物，只要每天抱它一下便会有心出现，这代表好感度有一定的增加，而此种心型在其他的牲畜中也会出现。小狗是不需要进行喂食，也不会得病的。但是当雨天的场合，谨记让小狗到自家避雨，否则好感度会下降。如果购入了皮球（ボール）后，更可以跟小狗游玩藉此令它变得聪明，成为可以赶走野狗、又或是集合牲畜等的牧羊犬角色。而皮球则可以在神秘的中国行商人处购得。

马

爱心是养马的大原则

马跟牛、羊不同，虽然不能购卖，在游戏的初期第1年的春季，可从自动前来的老伯处获得的。马跟狗的对待方法有点相似，同样是不需要进行任何喂食，每天前去跟它说话增加好感度便可。另外，当在锻冶屋购了刷扫（ブラシ）后，可以为马进行擦拭令好感度进一步增加。此外，马也可以让它出外放牧，但留意在雨天时放牧会令好感度下降，而马是不会受野狗袭击的。

鸡



饲养鸡的基本知识

最初从养鸡场购入鸡后，在喂食饲料后隔天便会开始生蛋。如果把蛋放在鸡屋左下方的孵化器上，3天后便会孵化成小鸡，然后再等待7天后便会成为大鸡。留意必须每日给予喂食，才会让鸡1日产下1只蛋，否则该天可能出现不生蛋的情况。

如果希望增加鸡的饲料，除了可以直接到养鸡场购买外，也可以在自己的农地上耕种玉米（とうもろこし），待收获时把玉米放入鸡屋一旁的水车小屋中，便可以增加饲料的数量实行自给自足。而鸡所产下的蛋中，会因为与鸡的亲密度而令品质有优劣之分。此外，当鸡在鸡祭典获得优胜时，有可能生出金蛋。

鸡的放牧

鸡除了主要在鸡屋中生活外，不时也可以让它们出外进行放牧。在放牧期间，不需要田地处拥有放牧用的牧草，任意让鸡在牧场散步便可。当遇到台风或大雪的场

合，有可能令鸡飞走，这一点要注意。除此之外，在雨天千万不要进行放牧，否则会令鸡生气，不能生蛋之余好感度也会有一定下降。

如果在雨天任由鸡放置在外，有可能令它生病，严重的话甚至死亡，此时必须尽快购入动物的药令它们康复，而动物的药可以在养鸡场购买得到。

如何令鸡数目增多

正如上述所说，当鸡蛋放在孵化器上，经过3天后便会孵化成小鸡，但最初鸡屋最多只能容纳4只鸡，因此鸡数目在以上时不能再放蛋于孵化器上。只有待筑起新的鸡小屋后，养鸡数目才会增至10只之多。

如何令售出蛋价格提高

如果希望鸡所产下的蛋价格提高，大可以把蛋拿去牧场左下方的里山，放在温泉中制作成温泉蛋。由于温泉蛋的价格比普通蛋高，所以转换的资金也较多，是早期赚取资金的一个不错方法。

作蛋黄酱

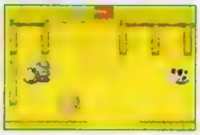
如果玩家拥有工具蛋黄酱制作机(マヨネーズメーカー)的话，可以把鸡蛋制作成蛋黄酱。要得到蛋黄酱制作机，首先在冬季前去洞窟采取高价矿アダマンタイト，拿给锻治屋的店主便可以制作。

牛

饲养牛的基本知识

牛可以分为小牛、中牛和大牛，最初从牛羊牧场购入的是中牛，经过一段日子后才会成为大牛，可以开始生产牛奶。牛奶每天可以挤一次，另外每天向牛说话可增加好感度，如果购入了刷子(ブラシ)为牛刷身体的话也可进一步提高好感度。另外，必须每天进行喂食，否则隔天便会没有牛奶。如果在锻治屋购买了挤乳器的话，可以令生产牛奶的效率增高。

牛的放牧



牛的放牧跟鸡有点出入，在牛放牧时必须于农地上存有牧草，否则牛便不能吃草。牧草除了耕种外也可以购买，由于冬季时不能种植牧草的关系，因此最好有足够储蓄或直接去购买。

牛的繁殖

大牛除了可以生产牛奶外，还可以诞下小牛来的。首先，前往牛羊牧场购买令牛怀孕的“牛之种”，接着面对牛使用便可。但留意可以怀孕的牛只有大牛，还有确认牛/羊小屋中的牛羊数目未到达上限，否则也是不能产下牛来。另外怀孕的牛必需移至左上方分隔的低栏位置。

制作奶酪

如果玩家拥有工具奶酪机(チーズメーカー)的场合，可以把牛奶制作成奶酪。要得到奶酪机，首先在冬季前去洞窟采取高价矿アダマンタイト，拿给锻治屋的店主便可以制作。

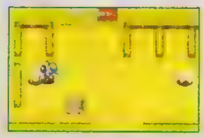
羊

饲养羊的基本知识

基本上羊的饲养、放牧方法跟牛完全相同，但羊所生产的是羊毛，必须到锻治屋购买剪刀(はさみ)后作业才能开始，每隔7天可以剪羊毛1次。令羊怀孕的方法跟牛相同，在购买“羊之种”后向羊使用便可，但只有未剪羊毛的羊才会怀孕。同样地怀了孕的羊，必须移至左上方分隔的低栏位置即可。

制作毛线

如果玩家拥有工具毛线机(毛系メーカー)的场合，可以把牛奶制作成毛丝。要得到毛线机，首先在冬季前去洞窟采取高价矿アダマンタイト，拿给锻治屋的店主便可以制作。



牧场的得力助手小矮人

牧场的工作众多，如果单由玩家一人去做实在未定担当得来，因为如此有找寻帮手的必要。于教会的右上方，存在小矮人们的小屋，跟小矮人谈话后有机会让他们到牧场协助工作。

委托工作的方法

在最初小矮是不会协助到牧场工作的，但随着与小矮人的亲密度(可以从资料画面确认得到)增加就可以了。想要令亲密度增加，只要不停地送礼物便可。但要留意当没有收获物时不能进行工作委托，而当中的花类是不被列入委托收获物之内的。另外，如果希望小矮人照顾牲畜的话，必须牧场内拥有牲畜(狗与马除外)，以及跟牲畜们谈话增加好感度到一定程度以上才行。每次委托小矮人照顾牲畜时，建议最好于鸡屋中留下蛋。还有一点要留意，在一些节日期间如春季的“茶会”，即使亲密度很高也不会接受委托的。

增加亲密度的方法

要令小矮人们的亲密度增加，正如上述所说送礼物便可。于游戏初期资金不足之时，可以尝试把地上拾到的杂草送给他们作礼物，如此会发觉他们的亲密度增加很快，每日进行送杂草约两星期亲密度会到达最高。不过当到游戏中期资金充足时，所送的礼物还是购买食品如小麦粉等为佳，由于送杂草会令隐藏的幸福度下降，所以到后期送杂草反而变得累事。

购买物品一览（上）

杂货屋

物品	价格	售卖条件
かぶの种(萝卜种子)	120G	春
ジャガイモの种(马铃薯种子)	150G	春
きゅうりの种(黄瓜种子)	200G	春
いちごの种(草莓种子)	150G	春(上述三种春植物收获100个以上出现)
トマトの种(蕃茄种子)	200G	夏
とうもろこしの种(玉米种子)	300G	夏
たまねぎの种(洋葱种子)	150G	夏
かぼちゃの种(南瓜种子)	500G	夏(上述三种夏植物收获100个以上出现)
なすの种(茄子种子)	120	秋
にんじんの种(胡萝卜种子)	300G	秋
さつまいもの种(摩竿种子)	300G	秋
ほうれん草ぼ种(菠菜种子)	200G	秋(上述三种秋植物收获100个以上出现)
牧草の种(牧草种子)	500G	春～秋
青い羽根(蓝色羽毛)	1000G	爱情度在5000以上出现
かご(蓝子)	5000G	最初出现
リュック(背包)	3000G	最初出现
大きいリュック(大背包)	5000G	买了背包后出现
プレゼント	100G	最初出现

医院

药种	价格	售卖条件	体力	疲劳度
力デール	500G	最初开始	50	−1
かなり力デール	1000G	青草50个收获后	100	−1
疲れトレール	1000G	最初开始	0	−20
かなり疲れトレール	2000G	绿草50个收获后	0	−50

教会

行动	价格	结果
咒われた道具をはずす	1000G	为诅咒道具解咒
ざんげする	0G	忏悔
あいさつする	0G	打招呼

锻治屋

物品	价格	所需原料
ブラシ(刷子)	800G	—
乳榨り器(榨乳器)	200G	—
毛かりバサミ(毛剪刀)	1800G	—
ブレスレット(头饰)	1000G	オリハルコン
ネックレス(颈饰)	1000G	オリハルコン
イヤリング(耳环)	1000G	オリハルコン
ブローチ(胸针)	1000G	オリハルコン
マヨネーズメーカー(蛋黄酱机)	20000G	アダマンタト
チーズメーカー(奶酪机)	20000G	アダマンタト
毛系かりメーカー(毛线机)	20000G	アダマンタト

鸡屋

物品	价格
鸡	1500G
鸡饲料	10G
动物之药	1000G

牛羊牧场

物品	价格
中牛	5000G
大羊	4000G
饲叶	20G
牛之种	3000G
羊之种	3000G
动物之药	1000G
铃铛(ベル)	500G

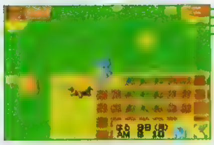
牧场经营指南2

第一年四季的工作流程建议

春季

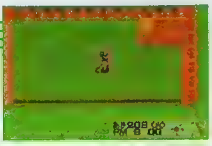
在第一年先把牧场的农地开垦，另外做好收获的准备，例如把自己的背包增大、跟村上的小矮人们成为好朋友等。一开始到矿山采矿快速赚速资金、把杂草送给小矮人也是非常重要的。另外，尽量在春天赚取多一点收入，为迎接夏天做好准备。

夏季



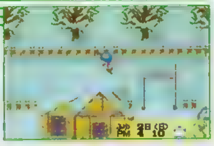
如果跟小矮人们已有一定好感度的话，除了平常日子外，也可以在一些天气较差的日子协助收获。此外，于春天赚到的资金是时候用来购买牲畜来饲养，记着每天为牲畜清理身体、拥抱和谈话。而在夏季中，山中能找到最受村人们欢迎的花朵，是讨好村民的好机会。由于夏季经常出现台风，所以在农田的四周围上已砍伐好的木头能有效地保护农作物。另外，看电视留意天气报导也非常重要，如果第二天下雨的话，记得把所有牲畜赶回室内去。

秋季



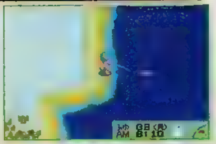
秋天的工作大致上跟春天相同，由于冬天不能种植农作物，所以需要储存牲畜粮食并准备一点资金过冬。而在里山中，能够找到一些收入不错的植物。

冬季



虽然没有了种植农作物的部分，但于冬季湖面会结冰的关系，所以在进行采挖时能够挖至结了冰的湖底，发掘到一种冬季才能取得的矿物アダマンタイト，把这种矿拿去缎冶屋，便可以制作收获物加工的器材。由于这种矿在矿山的低层，因此拿箩筐前去较为理想。

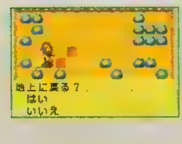
钓鱼和鱼竿的取得法

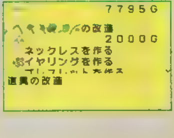


除了种植、探集和饲养牲畜可以得到收入来源外，事实上钓鱼也是不错的收入来源。如要钓鱼首先便得取得鱼竿，前往沙滩的萨古之家，跟萨古谈话后便有机会取得鱼竿。如要短时间内取得鱼竿，可以在第一天11:00—12:00的时间进入萨古之家，那么便会自动发生事件，然后自动取得鱼钓，但要留意当背包没有空位时可能无法取得的。

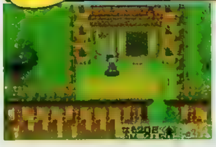
令工具强化的方法

如要令使用的工具得到强化，先决条件是使用该工具的技能在一定的等级，当按Select键查看技能时，如出现“改造可能”的字样便能进行改造。改造工具分为5个等级，每次改造时除了要支付金钱外，还需要拿指定的矿石前去炼冶屋才可。最初改造需要的矿石为铜，接着是银、金、アダマンタイト、最后是贤者之石。而要令使用的工具技能提升，除了多使用外别无他法。





增筑



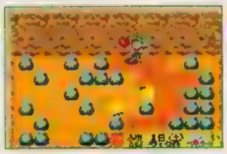
当牧场开始繁盛起来、拥有一定资金时，是增加建筑的时候了。增筑除了可以令自宅增添设施如置物架、衣柜等外，还可以增筑牲畜们住的小屋，从而令饲养数目得以增加。要增筑的场合，只要到樵夫小屋找樵夫，他便会告诉玩家需要多少的资材(木材)和资金增筑，当决定后便可以开始增筑。顺便一提，煮食用的厨房只有自宅在增筑后才会追加。而增筑用的资材可以通过砍伐树木、拾取小木头或购买来增加。

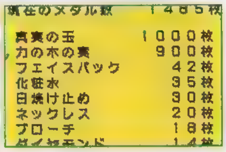
购买厨具

当自家进行增筑出现厨房后，如果打算购买厨具进行煮食的话，便得留意电视广告。每周的星期六，会看到电视的宣传节目，在看过后可以到宿屋的柜台打电话进行预约，隔天预约物品便会送过来。

力之实的取得方法

在游戏中，可以在不同的地方取得力之实。只要吃下这些力之实，可以令角色的疲劳度增加速度下降，对于初期每件事亲力亲为非常实用之余，更是往矿山深部探掘的必要道具。以下便是10颗木之实的取得场所。



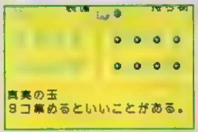


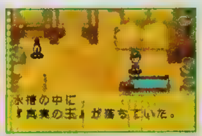
- ●电视宣传节目中购买
- ●调查湖的矿石场后方
- ●牧场农地上可以挖掘
- ●送给女神10次礼物
- ●在湖的矿石场第19层可以挖到
- ●在温泉的矿石场第100层可以挖到
- ●在飞盘大赛中获得优胜
- ●以赛马900个金币换购
- ●钓鱼钓得
- ●赛马中取得冠军

取得真实之玉

在普通游戏时，玩家角色的体力和疲劳度是不会显示出来，只能够从工作时表现出来的疲态来猜测。但其实只要收集游戏中的9颗真实之玉，便可以任何时候观看体力跟疲劳度的正确数值。当集齐下述8颗真实之玉后，前往村长家调查电冰箱可得到第9颗，接着只要跟村长谈话便可以得到真实之秘宝。而以下便是当中8颗真实之玉的取得场所。

- ●宅一旁的狗屋
- ●马房的水槽中
- ●图书馆二楼右下的书柜
- ●于ホアン的商店购买
- ●以赛马1000个金币换购
- ●山上别墅的月历
- ●村内别墅的电视，答对问答游戏频道的所有问题
- ●教会下方的街灯





如何令诅咒咒工具变成祝福工具

于矿山进行发掘中，有机会挖掘出一些受诅咒的工具，而这些工具跟自己所用的工具种类是一样，但疲劳度的消费却相差很远。不过其实是有方法令这些诅咒工具变成实用的祝福工具的，只要达成了指定的条件便可。

诅咒工具	解咒的方法	最大消费体力
镰刀	装备此工具连续10日	–20
锄头	装备工具后到教会要求解咒(咒いをはずしてもらう)共10次	–20
斧头	使用工具255回	–20
锤子	装备此工具连续10日	–15
洒水器	装备工具后到教会要求解咒(咒いをはずしてもらう)共10次	–20
钓竿	使用工具255回	–2

与女孩子们交往

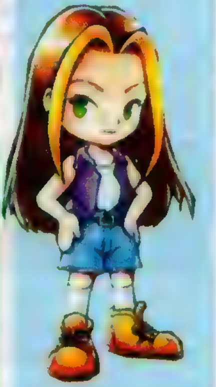
游戏的其中一个目的，就是要结婚生子创造一个美好的家庭，因此要多与村中的女孩子交往，送礼物从而增加好感度。在村中有5位女孩子可以让玩家去追求，分别是波布莉(ポプリ)、嘉玲(カレン)、兰(ラン)、玛莉(マリー)和艾莉(エリィ)，从她们身上的心型标志也可知道现在的好感度达什么水平，心型越大越红代表好感度越高，而要增加好感度，每日不厌烦地向追求目标送礼物便可。到最后当满足3个条件：追求目标的心型变成大红心、自己住宅扩建2次并拥有大床、持有蓝色羽毛(青色の羽毛)，然后在求婚一星期后便可以结婚，进入人生的另一阶段。而为了讨好女孩子欢心，先要了解各女孩的喜好，从而针对她喜欢的东西赠送礼物，增加好感度无往而不利。

5位女孩喜好

小兰(ラン)

生日：夏/17日

喜欢物品：奶酪フォンデュ(チーズフォンデュ)/松竹饭(まつたけごはん)/蛋糕(ケーキ)/茶蛋糕(ホットケーキ)/温泉蛋(温泉卵)/朱古力(チョコレート)/(サラダ)沙津/咖喱饭(カレーライス)/烧肉(シチュー)/炒野菜(野菜いため)/天妇罗面(天ぷらそば)/雪糕(アイスクリーム)/布丁(プリン)/大饼(おもち)/烧饼(焼きもち)/草(青・黑・白)



嘉玲(カレン)

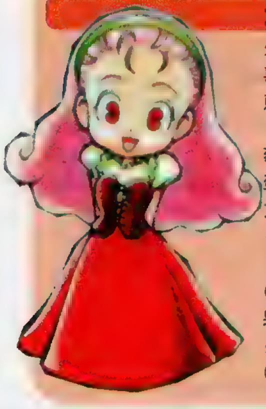
生日：秋/15日

喜欢物品：薯条(フライドポテト)/爆米花(ポップコーン)/皮萨饼(ピザ)/奶酪(チーズ)/山竹(たけのこ)/松竹(まつたけ)/葡萄酒(ワイン)/山葡萄酒(山ぶどう酒)/刺身/天妇罗(天ぷら)/天妇罗饭(天ぷら丼)/粉红钻石(ピンクダイヤモンド)/钻石(ダイヤモンド)/香水

艾莉(エリィ)

生日：春/16日

喜欢物品：热奶(ホットミルク)/月见团子(月见だんご)/红魔术草(マジックレッド草赤)/草莓(いちご)/牛奶(牛乳)/团子粉(だんご粉)/草莓牛奶(いちご牛乳)/艾力草(エリ草)/粉红草(ピンクキャット草)/蓝魔术草(青いマジックレッド)/花(トイフラワー)/粉红钻石(ピンクダイヤモンド)/钻石(ダイヤモンド)/头饰(ブレスレッド)/项链(ネックレス)/耳环(イヤリング)/胸针(ブローチ)/香水/裙子(ドレス)/面袋(フェイスパック)



波布莉(ポプリ)

生日：夏/3日

喜欢物品：奄列(オムライス)/煎蛋(オムレツ)/烧蛋(卵焼き)/雪糕(アイスクリーム)/草莓(いちご)/曲奇(クッキー)/蛋(卵)/蛋饭(たまご丼)/朱古力蛋糕(チョコレートケーキ)/布丁(プリン)/烧苹果(焼きりんご)/煮蛋(ゆで卵)/头饰(リラックス)/茶(ティー)/苹果(りんご)/耳环(イヤリング)/香水/裙子(ドレス)/项链(ネックレス)

玛莉(マリー)

生日：冬/20日

喜欢物品：野菜汁(野菜ジュース)/野菜餐(野菜・オ・レ)/休闲茶(リラックスティー)/竹荀(たけのこ)/山葡萄果实(山ぶどうの实)/毒菇(毒きのこ)/松竹(まつたけ)/草(青・赤・黑・白)/精神药(つかれとーる)/强力精神药(かなりつかれとーる)/葡萄汁(ぶどうジュース)/团子粉(だんご粉)/朱古力(チョコレート)/艾力草(エリ草)/放有信的瓶子(手纸入りのビン)/钻石(ダイヤモンド)/香水

购买物品一览(下)

酒场

物品	价格	体力	疲劳度
ワイン	300G	1	–5
ぶどうジュース	200G	5	–2

宿屋

期间	物品	价格	体力	疲劳度
平日	水	0G	1	0
下午	定食	500G	100	–20
下午	サラダ	300G	20	–30
下午	アップルパイ	300G	50	–3
下午	チーズケーキー	250G	40	–3
下午	クッキー	200G	20	–3
夜间	やまぶどう酒	500G	1	–40
夜间	パインジュース	300G	3	30
夜间	牛乳	200G	3	20

泉矿石场取得物品

道具	发现层数	收成价格
コイン	全层	–
黒い草	地上1、1–100、250–255	10G
力の木の实	100	–
谜の石板	255	–

电视购物

物品	价格	用途
时计	2000G	装饰用，用途不大
镜	1000G	装饰用，用途不大
冷藏库	2500G	用来储藏食物，游戏中不可少的道具
整理棚	2500G	用来存放道具，也是不可少的道具
台所(厨房)	4000G	煮食用必备的场所
じゅうたん(地毯)	5000G	装饰用，用途不大
大きいベッド(大床)	10000G	结婚时必要的道具
包丁(厨刀)	1500G	煮食用的器具
フライパン(平底锅)	1200G	煮食用的器具
なべ(锅)	1000G	煮食用的器具
ミキサー(混合机)	1200G	煮食用的器具
泡だて器(泡机)	500G	煮食用的器具
めんぼう(擀面杖)	750G	煮食用的器具
オーブン(焗炉)	2500G	煮食用的器具
调味料セット(调味料套装)	2500G	煮食用的器具
力の木の实	10000G	增加能力的消费道具

樵夫之家

物品	价格	必要资材数	贩卖条件
资材	50G	–	最初开始
黄金の资财	100000G	–	资材置场的资材数有999个时
增筑	3000G	200个	最初开始
增筑2	10000G	700个	1回增筑后
风吕	30000G	580个	2回增筑后
鸡小屋	5000G	420个	最初开始
动物小屋	6800G	500个	最初开始
别庄	1亿G	999个	最初开始

玛萨斯山

道具	价格	季节
黄之草	120G	春
橙之草	100G	春
紫之草	120G	夏
蓝之草	100G	秋

湖矿石场取得物品

道具	发现层数	收成价格
コイン	全层	–
咒われたカマ	79	–
咒われたクワ	39	–
咒われたオノ	49	–
咒われたハンマー	59	–
咒われたじょうろ	69	–
咒われた钓竿	29	–
黒い草	全层	10G
力の木の实	19	–

萨古之家

物品	价格
ボール(皮球)	100G
フリスビー(飞盘)	5000G
真实の玉	50000G
キャベツの种(生菜种子)	500G
パイナップルの种(菠萝种子)	1000G
ピーマンの种(青椒种子)	150G
ムーンドロップの种(花种子)	500G
ピンクキャットの种(花种子)	300G
マジックレッドの种(花种子)	600G
トイフラワーの种(花种子)	400G

牧场经营指南3

举行季节祭典

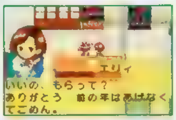
在每个季节都有一些特别的节日发生，部分除了会有一些迷你游戏供游玩外，这还是跟村民们谈话增加游好度的机会，只要跟一同参与节日的人们谈话便可，每一话人物可以增加5点好感度。另外，当参加一些让动物们大展身手的节日如鸡祭、牛祭，如果能够让它们取得优胜的话，可以令动物出产时品质提高，售卖价值会直接提高。

春1日　烧饼大会(もちつき大会)

举行地点：玫瑰广场
时间：下午6时－下午12时

第2年以后发生的节日，在终了时可得装满背囊数量的烧饼，换句话说背囊物品越少取得烧饼越多。

春14日　春之感谢祭



举行地点：－
时间：－

这一日村民们不会聚集，只是向感谢的人送礼物的节日，而这也是增加结婚女角色们好感度的好机会。在当日只要把曲奇饼(クッキー)或朱古力曲奇(チョコレートクッキー)送给追求的女孩，可以令该子女孩的爱情度大幅增加1000点。如果主角已结婚的话赠送礼物的女孩则改为增加友好度20点。

春18日　春之草竞马

举行地点：玫瑰广场
时间：上午10时－下午6时

在节日前天汤马斯会前来通知主角，只要牧场的马为大马便可以参加，也可以进行竞马冠军的投标。优胜的话可以增加在场全员的友好度20点。

春22日　料理祭

举行地点：玫瑰广场
时间：上午10时－下午6时

当日会由昧的评审人グルメマン来出题，然后玩家便制作所指定的料理。当然，如果没有厨具还是无法参加此节日，只好待明年自宅增筑后添置厨房才参加了。此外优胜的话，可以增加在场全员友好度20点。

春任何日子　小矮人茶会

举行地点：小矮人之家
时间：上午10时－下午6时

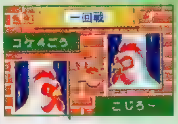
当与小矮人全员的好感度在75或以上时，会在邮箱中收到"お茶会の招待状"，然后只要带同招待状前去小矮人之家便可以参加。

夏1日　海滩开放

举行地点：海滩
时间：上午10时－下午6时

在海滩开放的前日萨古会前来通知玩家节日的事宜，在这里可以参加与狗一同游玩的抛飞碟大赛，胜出与否跟狗的信赖度有关。而在优胜的场合，可以增加在场全员友好度20点。

夏7日　鸡祭



举行地点：玫瑰广场
时间：上午10时－下午6时

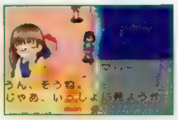
在节日举行前力古(リック)会前来通知玩家，如果牧场内拥有大鸡的话，可以进行有趣的鸡相扑，但留意生病的鸡是不能参赛。在鸡相扑进行中，玩家可以为自己的鸡打气，而信赖度直接影响优胜与否。优胜的话，除了可以增加在场全员友好度20点外，鸡还可以生出品质更好的鸡蛋。

夏20日　牛祭

举行地点：玫瑰广场
时间：上午10时－下午6时

在节日举行前姆基(ムギ)会前来通知玩家，如果牧场内拥有大牛的话，可以推荐参加品评会，但生病或怀孕中的牛是不能参赛的，当然品评高与否跟信赖度有一定关系。在优胜的场合，除了可以增加在场全员友好度20点外，更可以收获到品质更好的牛奶。

夏24日　烟花大会(花火大会)



举行地点：海滩
时间：下午6时－下午9时

当存在爱情度在30000点以上女孩的话，可以邀约该女孩一同参加烟花大会。如果已结婚的场合，则会跟妻子一同前来欣赏烟花。

秋3日　音乐祭

举行地点：教会
时间：下午6时－上午12时

在节日举行前加达会前来通知玩家，然后便在教会内一同进行乐器的演奏。只要参加，可以无条件地增加在场全员的友好度20点，因此没有不参加的理由吧。

秋9日　收获祭

举行地点：玫瑰广场
时间：上午10时－下午6时

大家把食物的材料带去，去制作一同分享的食物节日，只要把可以进食的食材带去便可参加，而在这里并没有任何增加爱情度或友好度的事件发生。

秋10日　流星

举行地点：玛萨斯山顶
时间：下午6时－上午6时

5年只会发生一次的珍贵事件，如果有幸地看到流星的话，可以向流星许愿，所做出的愿望也会马上达成。而所许愿的效果分别有：令所有动物的病医治好、全村人的友好度增加10点、翌日的收获物价格倍增。

秋13日　赏月(お月见)

举行地点：玛萨斯山顶
时间：上午10时－下午6时

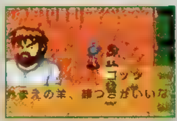
当存在爱情度在30000点以上女孩时，可以邀约该女孩一同前去山顶赏月，如此可以令该女孩子的爱情度增加1000点之多。另外，在赏月期间把月见团子交给该女孩的话，可以再增加额外1000点爱情度。

秋18日　秋之草竞马

举行地点：玫瑰广场
时间：上午10时－下午6时

所举行的节日内容跟春之草竞马大致上相同，如果在当时未能取得优胜的话，本次便是机会了。另外往年投标竞马所赌下的金币，此时还是适用的。

秋21日　羊祭



举行地点：玫瑰广场
时间：上午10时－下午6时

节日内容大致上跟牛祭相同，如果牧场内拥有大羊的话，可以推荐参加品评会。而在优胜的场合，除了可以增加在场全员友好度20点外，更可以收获到品质更好的羊毛。

秋30日　南瓜祭(かぼちゃ祭り)

举行地点：玫瑰广场
时间：上午10时－下午6时

波布莉(ポプリ)、尤(ユウ)和美(メイ)会分别前来向玩家要糖果，只要把糖果交给他们可以令友好度增加。尤和美的场合分别增加

20点友好度，而波布莉则增加1000点爱情度。在已结婚的场合，妻子的爱情度增加1000点，拥有孩子的话则增加孩子的友好度20点。

冬14日　冬之感谢祭

举行地点：－

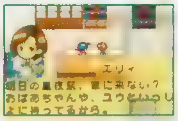
时间：－

节日内容跟春之感谢祭相同，只要把曲奇饼(クッキー)或朱古力曲奇(チョコクッキー)等送给追求的女孩，可以增加该子女孩的爱情度。如果已经存在爱情度10000点以上的女孩的场合，在当日的上午6时至下午2时为止，爱情度10000点以上的女孩会前来送礼物给主角，但要留意当背囊已满时是不能收取的。如果已结婚的话，在睡觉时妻子会把礼物送上。

冬24日　星夜祭

举行地点：－

时间：－



当存在爱情度在30000点以上女孩子时，在节日的前日会出现宴会邀约的事件发生，如果答应的话便在当日下午6时开始宴会，令邀约女孩子的爱情度增加3000点，妻子的话则增加1000点，而妻子所属的家族友好度也会增加30点。

冬25日　星夜的礼物

举行地点：自宅

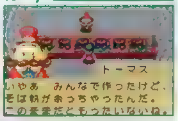
时间：下午9时－上午12时

在当晚汤马斯(トーマス)会在自宅准备好的袜子中放入礼物，因此在当晚到来前必须放下一只袜子，如此一来便可以获得礼物之余，汤马斯的友好度增加20点。如果要取得袜子，可以在冬之月23日前把毛丝交给雅莉(エレン)婆婆，如此她便会为主角制作袜子，但是如果雅莉婆婆的友好度在200以下是不会制作的。

冬30日　过年麦面(年越しそば)

举行地点：广场

时间：下午6时－上午12时

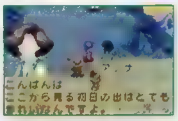


在广场一同吃麦面一同迎接新年的节日，而在节日终了后可以得到麦面粉(そば粉)作为礼物。

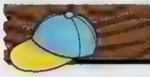
冬30日　过年集会(年越しの集い)

举行地点：玛萨斯山顶

时间：上午12时－上午6时



一同在山顶迎接新年初日到来的节日，与同样在冬30日举行的过年麦面节日，当中只能参与其中一个，在参加了其中一个的话，另一个便不会发生。



制作料理

在游戏中，除了经营牧场以外，制作料理也是重要的一环。制作出来的料理，除了可以用作日常回复体力用外，还是用作送给村人、追求女孩的有效手段之一。不过记着如要制作料理，首要条件是自宅已经增筑、在电视频道上购买了厨房工具才可。而厨房工具为8种，分别是：菜刀(包丁)、平底锅(フライパン)、锅子(なべ)、果汁机(ミキサー)、打蛋器(泡たて器)、擀面杖(めんぼう)、烤炉(オーブン)和调味料组合(调味料セット)。

料理制作一览

饮品类

料理名称	必要材料	必要料理工具	效果(体力·疲劳度)
草莓牛奶(いちご牛乳)	牛乳·草莓(いちご)	果汁机	+30、−15
蕃茄汁(トマトジュース)	蕃茄(トマト)	果汁机	+20、−20
葡萄汁(ぶどうジュース)	山葡萄实(山ぶどう実)	果汁机	+5、−5
菠萝汁(パイナップルジュース)	菠萝(パイナップル)	果汁机	+5、−15
果汁(フルーツジュース)	任何一种苹果(りんご)或草莓(いちご)	果汁机	+20、−15
果汁宾治(フルーツ・オ・レ)	牛乳·任何一种苹果(りんご)	果汁机	+30、−15
野菜汁(野菜ジュース)	黄瓜(きゅうり)、生菜(きゃべつ)、胡萝卜(にんじん)任何一种	果汁机	+30、−20
混合汁(ミックスジュース)	任何一种苹果(りんご)·黄瓜(きゅうり)、生菜(きゃべつ)、胡萝卜(にんじん)任何一种	果汁机	+50、−30
混合宾治（ミックス・オ・レ)	牛乳·果汁（フルツジュース）野菜汁(野菜ジュース)	果汁机	+60、−20
山葡萄酒(山ぶどう酒)	山葡萄实(山ぶどう実)·酒(ワイン)·紫草	锅子	+1、−40
松弛茶(リラックスティー)	松弛茶叶(リラックス茶の叶)	锅子	+50、−50

果酱类

料理名称	必要材料	必要料理工具	效果(体力·疲劳度)
草莓酱(いちごジャム)	草莓(いちご)	砂糖(さとう)·锅子	+5、−5
苹果酱(りんごジャム)	任何一种苹果(りんご)	砂糖(さとう)·锅子	+5、−5
葡萄酱(ぶどうジャム)	山葡萄酱(山ぶどう実)	砂糖(さとう)·锅子	+5、−5
蕃茄酱(ケチャップ)	蕃茄(トマト)·洋葱(たまねぎ)	砂糖(さとう)·盐(しお)醋(す)·果汁机	+1、−0

糖果类

料理名称	必要材料	必要料理工具	效果(体力·疲劳度)
烧苹果(焼きりんご)	任何一种苹果(りんご)	平底锅	+8、−2
曲奇(クッキー)	牛油(バター)·卵·小麦粉	砂糖(さとう)·擀面杖·烤炉	+15、−5
朱古力曲奇(チョコレートクッキー)	牛油(バター)·卵·小麦粉·朱古力(チョコレート)	砂糖(さとう)·擀面杖·烤炉	+30、−5
茶饼(ホットケーキー)	牛乳·牛油(バター)·卵·小麦粉·蜂蜜(はちみつ)·油	平底锅	+20、−3
甜薯片(スイートポテト)	摩芋(さつまいも)·牛油(バター)·卵	砂糖(さとう)·擀面杖·烤炉	+40、−5
月见团子(月见だんご)	团子粉(だんご粉)	[illegible]	+40、−3
大学芋(大学いも)	摩芋(さつまいも)	砂糖(さとう)	+40、−3
布丁(プリン)	牛乳·卵	砂糖(さとう)·锅子·烤炉	+30、−8
南瓜布丁(かぼちゃプリン)	牛乳·卵·南瓜(かぼちゃ)	砂糖(さとう)·锅子·烤炉	+50、−10

料理名称	必要材料	必要料理工具	效果(体力·疲劳度)
苹果派(アップルパイ)	任何一种苹果(りんご)·卵·牛油(バター)·小麦粉	砂糖(さとう)·菜刀·锅子·擀面杖·烤炉	+50、−8
奶酪蛋糕(チーズケーキー)	牛乳·奶酪(チーズ)·卵	砂糖(さとう)·锅子·打蛋器·烤炉	+50、−5
蛋糕(ケーキ)	牛油(バター)·卵·小麦粉	砂糖(さとう)·打蛋器·烤炉	+40、−8
朱古力蛋糕(チョコレートケーキー)	牛油(バター)·卵·小麦粉·朱古力(チョコレート)	砂糖(さとう)·打蛋器·烤炉	+70、−8
雪糕(アイスクリーム)	牛乳·蛋(たまご)	砂糖(さとう)·打蛋器·锅子	

面包类

料理名称	必要材料	必要料理工具	效果(体力·疲劳度)
吐司(トースト)	面包(パン)	h炉	+7、−1
西多士(フレンチトースト)	面包(パン)·卵·油	平底锅	+30、−2
果酱面包(ジャムパン)	面包(パン)·任何一种果酱(ジャム)	–	+40、−5
三文治(サンドウィッチ)	面包(パン)·黄瓜(きゅうり)、蕃茄(トマト)、煮蛋(ゆで卵)任何一种	菜刀	+40、−5
牛油卷(バターロール)	面包(パン)·牛油(バター)	–	+40、−2
葡萄包(ぶどうパン)	面包(パン)·山葡萄实(山ぶどう実)	–	+30、−4
咖喱包(カレーパン)	面包(パン)·咖喱粉 カレー粉)·油	平底锅	+30、−2

烧物

料理名称	必要材料	必要料理工具	效果(体力·疲劳度)
烧饼(焼きもち)	饼(おもち)	平底锅、烤炉任何一种	+10、−2
烧芋(焼きいも)	摩芋(さつまいも)	烤炉	+40、−5
烧玉米(焼きとうもろこし)	玉米(とうもろこし)	烤炉	+7、−1
玉米片(コーンフレーク)	玉米(とうもろこし)	平底锅、烤炉任何一种·擀面杖	+10、−2

饭类

料理名称	必要材料	必要料理工具	效果(体力·疲劳度)
竹笋饭(たけのこごはん)	竹荀(たけのこ)·饭团(おにぎり)	–	+30、−1
蘑菇饭(きのこごはん)	蘑菇(きのこ)·饭团(おにぎり)	–	+30、−1
松竹饭(まつたけごはん)	松竹(まつたけ)·饭团(おにぎり)	–	+60、−1
烧饭团(焼きおにぎり)	饭团(おにぎり)	烤炉	+5、−1
天妇罗饭(天ぶら丼)	饭团(おにぎり)·天妇罗(天ぷら)		+30·−2
粥(おかゆ)	饭团(おにぎり)	盐(しお)·锅子	+5、−3
蛋饭(たまご丼)	饭团(おにぎり)·卵	锅子	+20、−1
寿司(おすし)	饭团(おにぎり)·刺身	醋(す)	+40、−1
散寿司(ちらしずし)	饭团(おにぎり)·刺身·卵烧	醋(す)·菜刀	+50、−1
咖喱饭(カレーライス)	咖喱粉(カレー粉)·饭团(おにぎり)	锅子	+30、−2
烧饭(焼きめし)	饭团(おにぎり)·油·卵	平底锅	+40、−1
奄列饭(オムライス)	饭团(おにぎり)·牛乳·卵·油	平底锅	+60、−4

乌冬类

料理名称	必要材料	必要料理工具	效果(体力·疲劳度)
乌冬(うどん)	小麦粉	擀面杖·锅子·菜刀	+40、−3
天妇罗乌冬(天てんぷらうどん)	乌冬(うどん)·天妇罗(天ぷら)	锅子	+60、−3
烧乌冬(焼きうどん)	乌冬(うどん)·油	底锅	+60、−2
咖喱乌冬(カレーうどん)	乌冬(うどん)·咖喱粉(カレー粉)	锅子	+60、−3

麦面类

料理名称	必要材料	必要料理工具	效果(体力·疲劳度)
汤麦面(ざるそば)	麦面粉(そば粉)	锅子	+15、−2
麦面条(ざるそば)	麦面粉(そば粉)	菜刀、擀面杖、锅子	+40、−3
天妇罗麦面(天ぷらそば)	麦面粉(そば粉)·天妇罗(天ぷら)	锅子	+60、−3
烧麦面(焼きそば)	麦面条(ざるそば)·油	平底锅	+60、−2

煮汁类

料理名称	必要材料	必要料理工具	效果(体力·疲劳度)
煮南瓜(かぼちゃの煮つけ)	南瓜(かぼちゃ)	砂糖(さとう)·酱油(しょうゆ)·锅子	+8、−1
味噌汁(みそ汁)	味噌酱(みそ)	锅子	+5、−3
筑前煮(ちくぜん煮)	胡萝卜(にんじん)·竹荀(たけのこ)·蘑菇(きのこ)	砂糖(さとう)·酱油(しょうゆ)·菜刀·锅子	+40、−1

鱼类

料理名称	必要材料	必要料理工具	效果(体力·疲劳度)
刺身	中鱼或大鱼	菜刀	+30、−3
烧鱼	中鱼	平底锅	+30、−1
鱼糕(かまぼこ)	中鱼或大鱼	盐(しお)·果汁机	+5、−1

蛋类

料理名称	必要材料	必要料理工具	效果(体力·疲劳度)
煮蛋(ゆで卵)	卵	锅子	+20、−2
蛋黄酱S サイズ(マヨネーズ S サイズ)	普通品质卵·油	醋(す)·打蛋器	+1、−1
蛋黄酱M サイズ(マヨネーズ M サイズ)	好(いい)品质卵·油	醋(す)·打蛋器	+2、−1
蛋黄酱L サイズ(マヨネーズ L サイズ)	非常好(かなりいい)品质卵·油	醋(す)·打蛋器	+3、−1
蛋黄酱G サイズ(マヨネーズ G サイズ)	金卵·油	醋(す)·打蛋器	+4、−2
蛋黄酱P サイズ(マヨネーズ P サイズ)	P卵·油	醋(す)·打蛋器	+5、−3
蛋黄酱X サイズ(マヨネーズ X サイズ)	X卵·油	醋(す)·打蛋器	+6、−3
奄列(オムライス)	牛乳·卵·油	平底锅	+50、−4
烧卵(オムレツ)	卵·油	平底锅	+40、−3

牛乳·奶酪类

料理名称	必要材料	必要料理工具	效果(体力·疲劳度)
奶茶(ホットミルク)	牛乳	锅子	+20、−10
牛油(バター)	牛乳	果汁机	+1、−0
薄饼(ピザ)	奶酪(チーズ)·小麦粉·蕃汁(ケチャップ)	擀面杖·烤炉	+40、−1
奶酪包(チーズフォンデュ)	奶酪(チーズ)·面包(パン)	锅子	+40、−3
炖肉(シチュー)	牛乳·小麦粉	盐(しお)·锅子	+30、−2

炸类

料理名称	必要材料	必要料理工具	效果(体力·疲劳度)
爆米花(ポップコーン)	玉米(とうもろこし)	平底锅	+30、−1
薯片(フライドポテト)	马铃薯(じゃがいも)·油	菜刀·平底锅	+30、−2
梨田乐(なし田乐)	梨(なし)	砂糖(さとう)·酱油(しょうゆ)·みそ(味噌酱)·平底锅	+30、−2
炒野菜(野菜いため)	卷心菜(きゃべつ)·油	酱油(しょうゆ)·菜刀·平底锅	+40、−1
好烧(お好み焼き)	卷心菜(きゃべつ)·卵·小麦粉·油	菜刀·平底锅	+40、−1
天妇罗(天ぷら)	卵·小麦粉·油	平底锅	+20、−2
炸肉饼(コロッケ)	马铃薯(じゃがいも)·洋葱(たまねぎ)·卵·小麦粉·油	盐(しお)·菜刀·平底锅	+20、−2

清淡类

料理名称	必要材料	必要料理工具	效果(体力·疲劳度)
芜菁醋腌(かぶの酢漬け)	芜菁(かぶ)	醋(す)·菜刀	+20、−2
黄瓜盐腌(きゅうりの盐渍け)	黄瓜きゅうり)	盐(しお)	+20、−7
沙律(サラダ)	黄瓜(きゅうり)、卷心菜(きゃべつ)、蕃茄(トマト)、胡萝卜(にんじん)任何一种	菜刀	+20、−5
凉拌青菜(おひたし)	菠菜(ほうれんそう)	酱油(しょうゆ)·锅子	+20、−1

道具系

料理名称	必要材料	必要料理工具	效果(体力·疲劳度)
体力剂(ちからでーる)	蜂蜜(はちみつ)·橙草·黑草·红魔术草(赤いマジックレッド草)	锅子	+50、−1
强体力剂(かなりちからでーる)	体力剂(ちからでーる)·青[illegible]	果汁机	+100、−1
除疲劳剂(つかれとーる)	蜂蜜(はちみつ)·橙草·白草·红魔术草(赤いマジックレッド草)	锅子	+0、−20
强除疲劳剂(かなりつかれとれーる)	除疲劳剂(つかれとれーる)·绿草	果汁机	+0、−50
松弛茶(リラックス茶の叶)	青草·绿草·赤草·黄草·橙草·紫草·蓝草·杂草	菜刀·平底锅	+2、−3
艾莉草(エリ草)	任何一种料理失败作·强体力剂(かなりちからでーる)·强除疲劳剂(かなりつかれとれーる	砂糖(さとう)·盐(しお)·醋(す)·酱油（ようゆ)·味噌酱(みそ)·菜刀·平底锅·锅子·烤炉	
春之太阳	月草(ムーンドロップ草)·粉红草(ピンクキャット草)·蓝魔术草(青いマジックレッド草)·红魔术草(赤いマジックレッド草)·杜尔花(トイフラワー)		
夏之太阳	小鱼·中鱼·大鱼·海贼之宝·古代鱼之化石		
秋之太阳	X卵·蛋黄酱X サイズ(マヨネ ズ X サイズ)·牛奶X サイズ(牛乳 X サイズ)·奶酪(チーズ X サイズ)·羊毛 X サイズ(羊毛X サイズ)·毛丝玉 X サイズ(毛丝玉 X サイズ)		
冬之太阳	月之石(ムーンストーン)·玫瑰石(サンドローズ)·粉红钻石(ピンクダイヤモンド)·雅利之光(アレキサンドライト)·贤者之石·钻石(ダイヤモンド)·艾美拉多(エメラルド)		

各女主角结婚流程、垂钓一览表

在游戏中，与女主角组织家庭是十分重要的一环，由玩家跟镇上各位女性邂逅开始，一个浪漫的恋爱故事便已展开，由相识到结婚，一共要经过下列6个阶段：

1.邂逅 爱情度：0以上
最初发生的恋爱事件，只须满足特定条件便会在复数的女性身上发生。
↓
2.第1阶段 爱情度：10000以上
发生“邂逅”的事件后，只须满足特定条件便会在复数的女性身上发生。
↓
3.第2阶段 爱情度：20000以上
发生“第1阶段”的事件后，只须满足特定条件便会在复数的女性身上发生。
↓
4.第3阶段 爱情度：40000以上
发生“第2阶段”的事件后，达成所有特定条件便会在复数的女性身上发生。
↓
5.求婚 爱情度：60000以上
发生“第3阶段”的事件后，在自宅内安放了大床(大きなベッド，通过电视的通信贩卖购买)后，再把蓝色羽毛(青い羽根，在杂货店购买)交给一名求婚对象。
↓
6.结婚！
在求婚后一星期，便会在众人的祝福下于教堂进行婚礼。

各女性恋爱事件一览

嘉玲篇

邂逅
时间：水、金曜日上午十时～下午一时
地点：杂货店
内容：与嘉玲谈及有关牧场的生活时，选择“実は困ってる.....”
效果：嘉玲爱情度+3000、莎莎友好度+20、杰夫友好度-10

第1阶段
时间：月、木、土曜日上午十时～下午一时　地点：杂货店
内容：遇上嘉玲与母亲在吵架，不用说当然是站在嘉玲那边
效果：嘉玲爱情度+3000、莎莎友好度-10、杰夫友好度+20

第2阶段
时间：水、金曜日上午十时～下午一时　地点：杂货店
内容：只会在晴天发生，跟嘉玲一起去取在出生那年酿制的红酒
效果：嘉玲爱情度+3000、莎莎友好度+20、杰夫友好度+20、迪克友好度+20

第3阶段
时间：月、木、土曜日上午十时～下午一时　地点：杂货店
内容：嘉玲把亲手制作的料理拿给玩家，无论如何难吃也不要放弃！
效果：嘉玲爱情度+3000、莎莎友好度+20、杰夫友好度+20

求婚
时间：任何时候　地点：任何地方
内容：只要爱情度在60000以上，已购入大床，便可把蓝色羽毛交给嘉玲向她求婚
效果：一星期后与嘉玲在教堂举行婚礼

波布莉篇

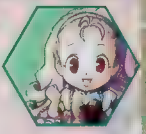
邂逅
时间：水、金曜日上午十时～下午六时　地点：家禽店
内容：波布莉会问玩家是否喜欢小鸡，当然是选择“はい”
效果：波布莉爱情度+3000

第1阶段
时间：月～土曜日上午六时～下午一时　地点：自己的牧场
内容：波布莉会来牧场参观，快带她四处看看吧！
效果：波布莉爱情度+3000

第2阶段
时间：夏之月以外的日曜日上午十时～下午一时
地点：教堂
内容：波布莉邀请玩家与小美她们玩家家酒，扮演父亲，当然是义不容辞！
效果：波布莉爱情度+3000、小美友好度+20、卡达友好度+20、小尤友好度-10

第3阶段
时间：夏之月以外／火、日曜日以外上午十时～下午一时
地点：家禽店
内容：波布莉为了父亲的事与母亲和哥哥争吵，最好的解决方法是站在莉莉亚那边，选择“リリアさんが困ってる”。
效果：波布莉爱情度+3000、莉莉亚友好度+20、里克友好度+20

求婚



时间：任何时候　地点：任何地方
内容：只要爱情度在60000以上，已购入大床，便可把蓝色羽毛交给波布莉向她求婚
效果：一星期后与波布莉在教堂举行婚礼

小兰篇

邂逅
时间：月、土曜日以外上午十时～下午六时　地点：迪达的商店
内容：到迪达的商店吃饭，跟小兰初次遇上。
效果：小兰爱情度+3000、迪达友好度+20

第1阶段
时间：日、火、木、土曜日上午十时～下午一时　地点：迪达的商店2楼
内容：正在打扫的小兰，会问玩家是否喜欢打扫，答“是”的话爱情度便会提升
效果：小兰爱情度+3000

第2阶段
时间：月、金曜日中午十二时～下午七时　地点：迪达的商店
内容：在店中帮忙的小兰突然倒下了！快送她到医院去，之后更可得到音乐盒！
效果：小兰爱情度+3000、迪达友好度+20、医生友好度+20、艾莉友好度+20

第3阶段
时间：日、火、木、土曜日以外上午十时～下午七时
地点：迪达的商店2楼
内容：迪达会问玩家是否喜欢小兰，无论如何也要答喜欢！
效果：小兰爱情度+3000、迪达友好度+20

求婚

时间：任何时候　地点：任何地方
内容：只要爱情度在60000以上，已购入大床，便可把蓝色羽毛交给小兰向她求婚
效果：一星期后与小兰在教堂举行婚礼

玛莉篇

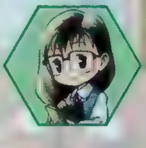
邂逅
时间：火～日曜日上午十时～下午六时　地点：玛莉的图书馆
内容：遇上感到烦恼的玛莉，快些听她倾诉心事吧。
效果：玛莉爱情度+3000

第1阶段
时间：日、木、土曜日上午十时～下午四时　地点：玛莉的图书馆
内容：玛莉找玩家一同寻找可供参考的书籍，大大提升爱情度
效果：玛莉爱情度+3000

第2阶段
时间：月曜日中午十二时～下午五时　地点：玛萨斯山顶
内容：当玛莉询问玩家问题时，选择“感动して泣いたことがある”可得到玛莉的书本。
效果：玛莉爱情度+3000

第3阶段
时间：月曜日上午十时～下午一时　地点：巴捷鲁的家
内容：帮助玛莉解决小说题材的问题，更决定以牧场为主题。
效果：玛莉爱情度+3000、巴捷鲁友好度+20、安娜友好度+20

求婚



时间：任何时候　地点：任何地方
内容：只要爱情度在60000以上，已购入大床，便可把蓝色羽毛交给玛莉向她求婚
效果：一星期后与玛莉在教堂举行婚礼

艾莉篇

邂逅
时间：月、水曜日以外上午九时～下午七时　地点：医院
内容：艾莉正被小尤欺负，快为她解围吧。
效果：艾莉爱情度+3000、小尤友好度-10

第1阶段
时间：日、木、土曜日上午九时～下午七时　地点：医院
内容：艾莉工作时不慎拿错了药给病人，快去鼓励她让她重新振作吧！
效果：艾莉爱情度+3000

第2阶段
时间：水曜日上午九时～下午一时　地点：艾伦的家
内容：小尤因为不想吃艾莉的料理而出走了，快去找他回来吧！
效果：艾莉爱情度+3000、小尤友好度+20、、艾伦友好度+20

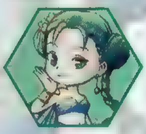
第3阶段
时间：水曜日上午九时～下午六时　地点：海滩
内容：艾莉正为小尤的事情感到烦恼，在对话时可选择“そんなことはない”来安慰她。
效果：艾莉爱情度+3000

求婚

时间：任何时候　地点：任何地方
内容：只要爱情度在60000以上，已购入大床，便可把蓝色羽毛交给艾莉向她求婚
效果：一星期后与艾莉在教堂举行婚礼

女神篇

女神的恋爱事件只有几件，但是完成下面的条件难于上青天。



条件一：
把所有的农作物放进出荷箱中
条件二：
在泉和湖两个矿石场发现所有道具
条件三：
钓得所有种类的鱼(参考下表)
条件四：
集齐9个女神之玉后，交给女神交换女神之秘宝
条件五：
得到女神的祝福，包括达成步数计、钓鱼、农作物、矿石场的不同完成度，每次可增加3000爱情度

邂逅
时间：任何时候　地点：女神之泉
内容：把物件投入泉水中，便会得到女神的回礼
效果：视乎投入的物件而影响爱情度

求婚
时间：五年后的任何时候　地点：女神之泉
内容：达成条件一至条件四，加上爱情度在60000以上，已购入大床，便可把蓝色羽毛交给女神向她求婚
效果：一星期后与女神在教堂举行婚礼

垂钓图鉴

名称	出没季节	栖息地点	蓄力等级
1 アイナメ	四季	海	3
2 アジ	四季	海	3
3 アブラハヤ	四季	湖、上流	1
4 アマゴ	四季	湖、上流	1
5 イサキ	四季	海	3
6 イワシ	四季	海	1
7 イワナ	春、夏、秋	上游	4
8 ウグイ	四季	泉、下游	2
9 ウナギ	四季	下游	5
10 オイカワ	四季	下游	1
11 カツオ	春、夏、秋	海	5
12 カレイ	四季	海	4
13 カワハギ	春、秋、冬	海	2
14 キンブナ	四季	泉、下游	1
15 キンブナ	四季	泉、下游	2
16 クエ	春、秋、冬	海	4
17 コクレン	四季	下游	5
18 サケ	夏、秋	下游	4
19 サバ	四季	海	4
20 サヨリ	春、夏、秋	海	3
21 サワラ	春、夏、冬	海	5
22 サンマ	秋	海	3
23 シイラ	春、夏、秋	海	5
24 タイ	四季	海	5
25 タラ	春、冬	海	4
26 ドジョウ	春、夏、秋	下游	1
27 ドンゴ	四季	下游	1
28 ニジマス	四季	湖、上游	5
29 ニシン	四季	海	1
30 ハクレン	四季	下游	5
31 ハタハタ	春、秋、冬	海	1
32 ヒラメ	四季	海	5
33 フグ	春、冬	海	4
34 ブラックバス	四季	湖、泉、上游、下游	4
35 ブリ	春、冬	海	5
36 ブルーギル	四季	湖、泉、上游、下游	1
37 ヘラブナ	四季	湖、泉	4
38 ホッケ	春、秋、冬	海	3
39 マグロ	四季	海	5
40 マンボウ	春、夏、秋	海	5
41 ミノカサゴ	四季	海	2
42 メバル	春、夏、秋	海	2
43 ヤマメ	四季	上游	2
44 ライギョ	春、夏、秋	泉、下游	5
45 ワカサギ	春、秋、冬	泉、下游	1
46 空き缶	四季	湖、泉、上游、下游、海、地底湖	1
47 木の枝	四季	湖、泉、上游、下游、海、地底湖	1
48 鱼の骨	四季	湖、泉、上游、下游、海、地底湖	1
49 长ぐつ	四季	湖、泉、上游、下游、海、地底湖	1
50 イトウ	春、夏、秋	下游	6
51 アンコウ	春、冬	海	6
52 温泉ナマズ	冬	温泉	6
53 コイ	春、夏、秋	湖	6
54 シーラカンス	四季	地底湖	6
55 イカ	春、冬	海	6
56 海贼の宝	夏	海	6
57 古代鱼の化石	秋	海	6
58 力の木の实	冬	海	5
59 手紙入りのビン	春	海	5

●KONAMI●2003年8月7日●SPG●1至4人玩●CV-ROM●记忆容量1195KB
●6980日元●http://konami.com/●8M记忆卡，DUAL SHOCK2
World Soccer Winning Eleven 7
Text：幽豆腐脑 Design：Kennie

关于ENGLAND战术研究

V12 原创联盟：圣－豆腐脑

喜爱OWEN（欧文），所以喜爱ENGLAND。从1997年OWEN初出茅庐至今，无论他大红大紫，还是因伤病低靡，豆腐一直默默为他加油。自然，玩"《WE》系列"也是忠贞不渝（汗……）用了ENGLAND 6年之久，豆腐自认水平有限，天赋不高，只能后天勤加练习，以避免被"切"的很惨！但经过多年的摸索也总结了一点小经验和大家一起分享，请大家笑纳。

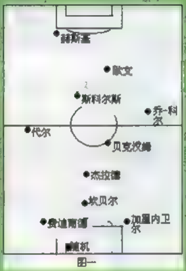
首先，豆腐要声明ENGLAND不是绝对强队！这里所谓的"绝对"的意思是：整体实力强大，各条线没有明显的漏洞，主力与替补实力相差不大，同位置有多名球员可以胜任。《WE7》中豆腐认为能称得上"绝对"的强队只有法国，荷兰。有的朋友会说"那巴西，意大利那些球队呢？"巴西的防守，意大利的中场决定了他们在阵容上无法和法国，荷兰抗衡（只是单纯从球队的实力而非玩家），说这些废话只是想表明豆腐的观点：任何球队都有自己的合适战术，只有制订符合球队人员配置的战术打法才能将队伍中每个球员的特点发挥到极至！（夸张了！）下面就简单阐述豆腐在用ENGLAND队方面的一点心得。

一、主要阵型，战术设置，主要打法

主要阵型：352B。双后腰，防守反击。使用自动战术：左路突破（或右路，视代尔所在边而定），中路突破，长传转移形成突破，抢逼围。

主力阵容：门将随机；后卫（左至右，下同）费迪南德，坎贝尔，加里内维尔；后腰杰拉德，贝克汉姆（小贝打后腰的原因在后面相信说明）；边前卫代尔，乔科尔（或左阿什利科尔，右代尔）；前锋赫斯基，OWEN。

具体站位（如图一）：两边后卫稍后拉，可以在中后卫被突破后补位。杰拉德在中间后卫前面，小贝稍突前偏右。两边前卫向边路拉。斯科尔斯稍偏左，OWEN后撤至位置微调的前锋最后的位置，赫斯基突前。



图一

1、门将：三人整体实力差不多。基本上谁状态好谁上！原来比较偏爱詹姆斯，但是由于他多次的低级失误让豆腐只能轮换了。（我要布冯！）

2、后卫：坎贝尔在中间是因为他比较稳定，基本不容易出现低级失误。费迪南德在左路，主要是他喜欢补位。放在中间不安全，常常失去自己的位置去补边路导致中路大开。进攻上他的弹跳，速度，射门都不错，虽然坎贝尔头球精度比他高但是后卫还是以稳定后方为首要条件呀！内维尔当然就是右路了（根据状态也可以换成乔特里）。

3、中场：其他人不用说了！关键是乔科尔。豆腐极少用其突破。一般是拿球后吸引对手再分球。利用他司令塔特技可以让附近的队友跑位更积极。状态好的时候可以考虑和斯科尔斯对换，能当小OWEN用，"逆足精度7"也是ENGLAND仅有的两个之一（另一个是哈格里夫斯）！

4、前锋：赫斯基负责争球做球。这就不得不再提到强制移动的重要性！对控制高空球很重要（当然强制移动不光是用在争高球，在进攻，防守的时候球员的跑位也可以利用强制移动来调整）！OWEN放在右边一是考虑乔科尔的连携比较高，二就是小贝在右路可以直接给OWEN输送炮弹！另外，豆腐对OWEN在右边禁区的小角度射门有一点信心，如果OWEN在左路就很容易用左脚射门（左路45度杀入禁区例外）。精确度不高！

进攻的主要手段：中边路的个人突破（OWEN、代尔的速度），定位球。在这里先着重说明定位球的重要性！无论现实还是游戏，高手的对决中定位球都是制胜的法宝！用ENGLAND不能充分利用定位球就像孙燕姿不会唱高音一样，是无法成为一个真正的高手的！众所周知小贝的定位球威力，充分发挥小贝的定位球将会给ENGLAND带来意想不到的收获！

再来说运动战。豆腐的球员站位大家可能会觉得ENGLAND明显右倾，成了一支脚走路的队伍。其实这就是豆腐用意之所在了。代尔是ENGLAND中速度仅次于OWEN的球员，在边路的突破极其犀利！给边路足够的空间就是利于代尔冲刺！（OWEN后撤也是同样道理。）当豆腐在另一边久攻不下的时候突然转移到代尔一边，代尔有足够的时间和空间突破，极有可能制造杀机！

图二

主要的运动战套路有3种：

1、由门将或后卫在后场拿球，观察小地图，在前锋向前冲刺但是不越位的时候大脚长传（如图二）。可能出现两种情况，一是前锋直接接球面对对方门将，二是和对方后卫争顶。第一种情况比较好办。第二种情况就需要利用强制移动卡位，让赫斯基摆渡给前腰或OWEN。这第一种套路练好后进球率相当高！

图三

2、由后卫传给杰拉德，再交给小贝，小贝再分边，边前卫横向大范围传球拉扯对方防线，再给中路（如图三）。这样比较容易把对方的防线扯混乱。不过要注意拿球和传球的准确性。

3、这是豆腐最常用的一种战术（如图四）。以代尔在左路为例，后腰传给边路的代尔，以他的速度和灵敏向底线突破。一般到了底线要么是回拉传地滚球到中间，要么直接传中。前者比较容易被识破，后者的命中率又不高。豆腐的方法是沿底线向禁区突破！这样要么对手将你的球碰出底线变成角球，这还是轻的，如果运气好切进禁区，哈哈，机会就来了！在禁区对手是不敢轻易出脚的，因为容易造成点球。而且在你突入禁区的时候两个前锋和一个前腰都在不错的位置，传到他们脚下就很可能破门！不过这种战术需要玩家不错的个人技术和一定的运气成分。豆腐发现连续的斜向R2横拉比较容易突破！

图四

二、352B和442B的对比

豆腐在经历了N场对攻战失败后发现ENGLAND应该是防守反击的材料！后卫的硬朗强横，OWEN的灵巧速度以及整支ENGLAND队的球员配置造就了一支天生的防守反击球队！

《WE7》中ENGLAND的默认阵型是442B，中场平行战位。豆腐在一拿到《WE7》时就否定了这种阵型。让我们从442B与352B最明显的后卫，前卫线的人数变化的比较中评析出豆腐的理由吧！

1、后卫线：4后卫VS 3后卫

从人数上看，442B的4后卫看来比352的3后卫人数多。但是，在进攻的时候4后卫中的两名边后卫会插上助攻。优势是造成前场进攻点的增加。但是如果进攻被阻截，对手快速反击，防守上马上漏洞百出！对手从

两边向中路进攻就是一马平川（尤其是碰上法国，巴西）！而3后卫的配置在进攻上基本不会跑到前场，即使进攻受阻，在防守时也不会人数太少。要注意的是，在前场定位球的时候一名中后卫会去抢点，如果失败就要看小地图分析局势变化。一般会有一名后腰在后面保证防守有3人。实在不行可以利用战术犯规延缓对方的进攻。防守快速反击关键是一个“拖”字！尽量放慢对手的推进速度，使自己的球员有时间回到各自的防守位置！

很明显在以防守反击为前提的情况下3中后卫比4后卫有更大的优势！

2、前卫线：4人单后腰VS5人双后腰

大家都知道，ENGLAND的中场没有一个象齐达内似的灵魂核心（小贝的自身条件就已经否定了他成为灵魂的可能！）。杰拉德虽然抢截能力不错但是没有好身体。（看人家法国的维埃拉……）斯科尔斯只是射门型前腰……中场乃足球必争之地。“得中场者得天下“。所以ENGLAND要想控制中场就必须在人数上占有优势！5人中场就是用人数来弥补能力的不足！双后腰当然比单后腰强（连法国都是双顶尖后腰配置）！以杰拉德的能力在对付攻击力强大的对手时很吃亏！

很明显，从以上的比较可以看出352B比442B有明显的优势。不过这是相对于防守反击而言。因人而异，打攻式足球的朋友大可跳过！

三、小贝打后腰的原因及其所能发挥的作用

现在豆腐将详细解释前面说到的小贝打后腰的一些问题。首先，用小贝打后腰是看到小贝在皇家马德里踢球时得到的灵感。看到他在后腰位置的出色发挥才发现原来他的右前卫上是一个完全的浪费！依照目前国际足坛发展趋势，作为一名边路队员首先要具备不错的速度，良好的突破，控球能力。比如现在很火的罗纳尔多。而小贝没有一项符合标准！难怪曼联卖他都不哭！（不过弗爵爷怎么没想到让他打后腰？）如果只是利用他在边路的一脚传中那真的是没有最大限度的发挥小贝的能力！

而在皇家马德里小贝才有了用武之地。小贝能奔跑，长传精度高，体力充沛……简直就是天生的组织型后腰！而且豆腐将他的位置稍稍向右前方调整，传中的机会也有。杰拉德就在他的身后扮演皇家马德里埃尔格拉的角色。在小贝后方做保护，干“脏活”，是防守型后腰。他们是一对不错的搭档！虽然小贝的防守意识才55，但是在使用的时候感觉还不错。但是一定要注意——千万不要让小贝带球！他的控球能力实在……原来在边路被断还有机会组织防守。现在在后腰这样重要的位置一旦被断，对手就直接面对杰拉德和其他后卫，太危险了！

在战术设定中的“长传转移形成突破”就是为小贝量身定做的。在豆腐和朋友的对决中经常会看到这样的情景：后卫断球，给小贝，稍做调整一个大脚至前场，OWEN面对门将……很有杀伤力！顺便说一下，豆腐是粗野，铲球型的防守。小贝的长腿能扩大铲球的范围呀！哈哈哈哈！

四、充分发挥“圣迈克尔”的威力！“榨”干他的精华！

不可否认，豆腐的进攻就是围绕OWEN进行的。绝大部分的进攻也是由OWEN来做终结者！

首先不用解释了，OWEN最大的优势就是速度！WE7中OWEN的“加速力”是98，最强(《WE6FE》里也是)！这就在OWEN摆脱后卫的时候起到了决定性的作用！OWEN起动后以他的速度以及90的身体平衡，很少有人能从身后追上！豆腐感觉能和OWEN抗衡的就是卡洛斯了。有的朋友可能觉得OWEN在和高大后卫的对抗中很吃亏。不错，硬拼身体是肯定不划算的。象斯塔姆一类的后卫，千万不要和他们有身体接触，一缠在一起倒霉的就是OWEN了。对付他们就要利用OWEN的灵巧和敏捷！不定向的变向，起动，假动作很好对付身材高大但笨拙的他们！（心理战：碰见斯塔姆心中默念‘过掉他，过掉他……’）

其次是OWEN的射门。OWEN的射门主要以技巧为主，是角度型射门（技巧93，精度90），而不象维埃里的力量派（虽然OWEN的力量也不错）。在禁区弧右侧不到禁区内时拉下打近角，力量在1/3左右命中率很高。进入禁区的时候不按R1轻点射门打近角，球十之八九会从门将腋下滚入球门。虽然个子不高，但是OWEN的头球并不差。在角球战术中OWEN是豆腐的一个必杀点。他的冲顶很有力量！曾经OWEN在点球点接传中后仰用头攻门得分。当时豆腐就很惊讶！当然受身体的局限（自相矛盾？），头球不是OWEN的主要得分手段！豆腐只是想表达OWEN射门的全面性而已！

当然OWEN也有致命的缺陷：身材矮小，抗冲击力差，易受伤（B级）……有弊就有利。如何将损失降到最低点是豆腐努力的目标！充分利用他的缺陷也可以变成很杀人的武器！身材矮小没关系，有赫斯基为他顶头球。而且个子矮就灵活嘛，无规则的变向假动作可以让对手找不到北。OWEN 90的身体平衡性在和一般的后卫对抗中也不是很吃亏。抗冲击力差完全可以变成一种优势！尽量让OWEN在35米范围内拿球。用ENGLAND的朋友都知道，OWEN在转身的时候最容易被后卫撞倒而导致后卫犯规！这时候就是小贝的SHOWTIME了！本来最近豆腐对OWEN或代尔在禁区混点球也有点心得，但是感觉有违职业道德，所以还是不说了。就让我一个人受大家唾弃吧！“容易受伤”是豆腐最痛苦，最无奈的。除了一边祈祷上帝保佑一边狂按R2躲避对手的黑脚外，豆腐实在是没有什么好办法了！不久前的一次小型比赛中，OWEN在半决赛“众望所归”的受伤下场。要不是赫斯基在决赛中超常发挥，豆腐就只有自杀了！哎，没办法。没有OWEN的豆腐进攻真的很豆腐……

五、板凳上的兄弟们

ENGLAND板凳深度不象法国，荷兰。任何一个主力缺阵都会使豆腐在排兵布阵上捉薪见肘。OWEN是不可替代的！（板砖……）但是仔细观察也能在替补中找到不错的球员！由于个人喜好不同，豆腐就着重说说哈格里夫斯。

哈格里夫斯就是一块破布！当然不是贬义啦。豆腐的意思是哪里缺人他就可以在哪里补上。他的逆足精度7也使他不会被局限在哪个边，而平均都不错的各项能力决定了他可以胜任多个位置。到目前为止，除了前锋和门将以外，豆腐用他在各个位置都打过，表现还中规中矩。简直是中场万金油！这也是豆腐和朋友的探讨中发现的！其他不错的替补还有：瓦塞尔，节纳斯，乔特里等等。

六、结案陈词(呵呵)

其实每个人都有自己的打法，战术思想。同样的队伍不同的人用就会展现不同的风格。豆腐的这些只是自己的一点拙见。

《WE7》是一个高深的游戏。要想向更高的山峰攀登（没有顶峰）就必须不断的探索、学习。豆腐的这些经验只是九牛一毛，沧海一粟。拿出来献丑只是希望抛砖引玉。让大家一起交流一起进步。毕竟这样的游戏一个人闭门造车是不会有进步的。只有交流，才能进步！

让我们迎着朝阳，面对大海“哭”练吧！（金刚砖……）

PS：V12是西安的一群喜爱WE的玩家自发组织的WE联盟。V是胜利，12是11加1，游戏中的11人和我们自己，V12由此得名。上次您说的译名问题，我们经过讨论想到一个解决办法。将球队和球员名用英文！这样就没什么问题了！我们也希望能为<科技风>贡献一点微薄的力量。如果您认可我们的能力，我们可以保证提供优秀的稿件。当然这也是要我们的能力被您认可拉。即使不行，也希望您能指出我们的缺点，好让我们改正进步！

谢谢！

敬礼

●BANDAI●2003年12月4日●ACT●1至2人玩●6800日元
●DVD-ROM●记忆容量221KB●对应BBUNIT,USB MODEM

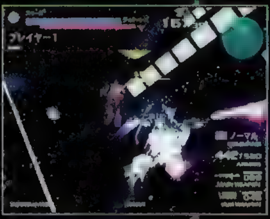
机动战士Z GUNDAM 幽谷VS泰坦斯
Text:小志幽凉 Design:MW

宇宙的作战技巧

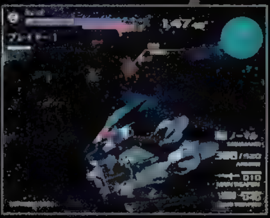
宇宙空间是游戏中必定遇到的版面，在宇宙中的操作方法跟陆地有很大差异，尤其要掌握好距离感，如何回避敌人的攻击更是难上加难的。而现在会为大家讲解一下在宇宙舞台中的操作方法和各种必要的知识。

在宇宙中的控制方法

在玩街机模式时，会发现陆地与宇宙的版面数量比约为6：4，因此熟悉在宇宙中的操作方法绝对少不了。在宇宙中，操作方法跟在陆地上有少许分别，首先宇宙空间中不存在陆地、天空的概念，因此僚机与敌人的位置再不局限于同一个平面上，敌人有可能从自机头上而来，也有可能从脚下而来，而右上方的雷达的作用也将变得薄弱，时常观察表示敌人方向的箭头将更重要。除了敌人会从四方八面攻过来外，如何灵活地回避敌人的攻击，然后作出最有效的反击将是最重要的一课，而在此之前，必须先牢记在宇宙空间中的操作方法



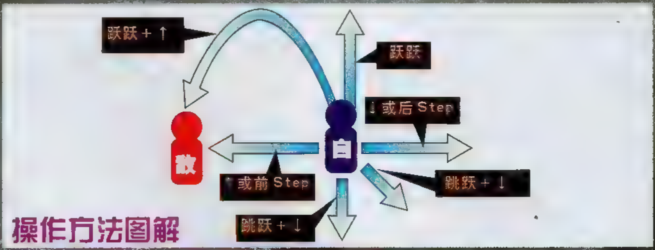
在宇宙使用格斗术有一定难度



不论任何机体，在宇宙被命中都会出现DOWN的情况

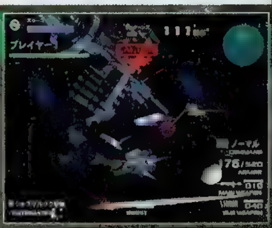
宇宙飞行操作方法

↑/STEP+↑：	从前方接近敌人
↓/STEP+↓：	从后方远离敌人
←或→/STEP+←或→：	围绕着敌人向左(右)移动
跳跃：	向上升
跳跃+↑：	从敌人上方逐渐接近
跳跃+↖或↗：	从敌人左上方(右上方)逐渐接近
跳跃+←或→：	从敌人左上方(右上方)逐渐远离
跳跃+↙或↘：	从敌人左下方(右下方)逐渐远离
跳跃+↓：	从敌人下方逐渐远离



操作方法图解

与敌人的距离

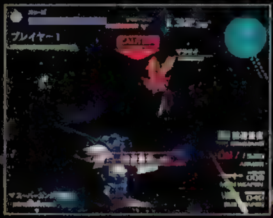


[illegible]宇宙空间[illegible]由于没有天空的概念，因此除了测量与敌人间的距离较困难之外，普通的向前移动、横向移动的STEP回避等看来也比较容易被敌人命中，要掌握自机与敌人间的距离，作出有效攻击或反击的话，唯一的方法就是熟悉宇宙环境，通过累积的经验去掌握两者间的位置。但如果要在宇宙空间中活动自如，各方向的跳跃飞行动作却是少不了的，飞行不仅是接近敌人的最有效手段，更是除STEP回避以外最有效的回避敌人射击的方法。[illegible]清楚接近、远离敌人时的飞行动作，按十字键[illegible]飞行按键接近敌人，按十字键←、↙、↓[illegible]飞行按键远离敌人[illegible]按跳跃键并改[illegible]十字键方向，做出向不同方向飞行，如此敌人的射击也很难命中自机，接着便是计算自机与敌人间的距离，并完成射击或格斗的攻击。

进攻与回避

正如上面提到的，十字键的不同方向配合跳跃按键，能作出飞行接近或远离敌人的动作。一般来讲，十字键↖、↑、↗+飞行按键接近敌人为主动进攻，概念跟在陆地上向着敌人方向走很相似，因此被敌人攻击命中的机会也随之增加。如要以最快的速度接近敌人，空中冲[illegible]还是最有效的手段，飞行接近只适合用作调整与敌人间的距离时使用，并用STEP回避、远离敌人等待时机攻击。

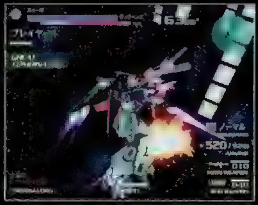
[illegible]十字键[illegible]↓[illegible]+飞行按键远离敌人可作为回避动作，尤其是敌人以射击攻过来，及时地按↙、↓、↘+飞行按键[illegible]回避敌人的攻击。远离敌人不仅是回避手段[illegible]简单，在[illegible]熟悉宇宙空间的情况下，采取主动往往会让敌人有机可乘，相反[illegible]考虑，回避敌人的攻势后再反击却更容易成功。而有效[illegible]回避，要经常转换向左、向右的方向飞行。如果是输入↙、↓、↘的方向，只要改变十字键方向便可。如果是由↙、↓、↘等远离敌人方向，突然改变为↖、↑、↗等接近敌人方向，则要求先放开飞行键，然后马上返回头来改变方向。

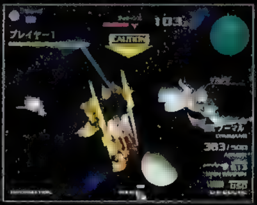


此外，还要留意所有的飞行动作都必须消费BOUST计，当用尽时飞行也告停止，被敌人狙击的情况往往就会发生在这个时候，此时最好配合STEP来回避攻击，待确认没有敌人攻击时再继续使用飞行的回避动作。

预测敌人的动向

在宇宙空间中，由于敌人可从不同的方向攻过来，当狙击的敌人在两名或以上时，要回避的难度会比在陆地上时难出数倍。虽然使用远离回避法可以回避不少的攻击，但由于不能完全信任雷达的显示，所以自机不是变形机等速度高的机体时，只能靠预测敌人的动向来先行回避，尽量减少被敌人夹击的情况发生。当然，为了在被夹击时僚机能赶上协助，两机间最好保持一定距离，甚至往僚机的方向飞也是解决的办法之一，但在飞行时还要确认轨道上有没有敌人才行。





旧机再检阅

红魔蟹

225(115)　440　XIV　炮　XIV

红魔蟹的整体能力跟当时的《DX》版没有太大分别，虽然不能变形但速度却不慢，一边横移一边射击的方法仍生效，此外在空中飞行的回避反击作战法也有一定的作用。激光枪由手部射出，但发射速度不会因此而有所增加，而激光射出速度只能算是合格。因为如此，与其打远距离战，近距离战更加适合红魔蟹，由于格斗的出招速度比其他新机体低，所以不能多用，只可发射空中副武器——头部炮在近距离牵制敌人，当成功命中或者使得敌人回避到射击范围内时，再用射击加以追击或反击。副武器的头部炮在陆地上使用硬直时间长，但如果在空中使用，即使在落地或上升时使用都不会出现硬直，回到地面上可马上STEP回避，这是红魔蟹非常重要的攻击模式。还有，红魔蟹的空中冲刺格斗为头部撞击，除诱导性高之外牵制性也强，不妨多加利用。

魔蟹

195(98)　地上　480　盾×　变形×

比起红魔蟹，魔蟹的COST值较低，而且能力方面相差甚远。首先是移动速度较慢，以横移回避来攻击并不能算是完美的，而一边回避再施以反击的模式也不好用，尤其是被夹击时就在劫难逃了。射击方面跟红魔蟹相差不多，但格斗则有点差别，普通格斗、STEP格斗不像红魔蟹般诱导性高，空中冲刺格斗的头锤也非常慢，所以要为格斗为主来攻击，对魔蟹来说是件难事，只能够打中距离或远距离战，再以副武器头部炮来牵制，看准机会时才用射击来反击。虽然魔蟹比红魔蟹不弱，但耐久值则以魔蟹更强，所以在混战时不妨多积极地贴身来攻击。

大魔

200(100)　宇宙/地上 440　盾×　变形×

大魔不论射击、格斗的速度并没有明显的减慢，在陆地上STEP回避再反击的攻击模式基本上不变。要留意火箭炮本次即使命中目标，敌人也不会倒地，可以尝试命中后以空中格斗来追击。但也要留意因为敌人不会倒地，变相被反击的机会将增加，在二对一的情况下更是很危险的。而格斗方面，由于空中格斗的诱导能力高，因此空中格斗→特殊格斗（射击）仍然作为主要攻击方法，要留意着地格斗的出招时间会变慢，所以不适多使用。而副武器的扩散光线改为一发，只有在超近距离才有机会命中，但如果成功命中就会使敌人硬直，最好再配合格斗进行攻击。

老虎

195(98)　地上　480　盾○　变形×

在众多旧机会当中，老虎算是被弱化得比较明显的一部，以往老虎一向以爽快而狠劲的格斗攻击见称，但来到本作则面目全非。首先是主力的格斗方面，在出招较以往慢，所以会发觉大部分的空中格斗、空中冲刺格斗也会被敌人轻易回避。而其他的格斗，威力方面依然健在，但整体的出招慢导致要命中非常困难，因此要确实使用格斗，还是最好先按格斗把激光剑拔出，如此可架起盾在前方的架式，令前方受伤害的机会减少。而老虎的另一杀着热能鞭，同样因为出招慢而使用较为困难，所以最好还是确实回避或STEP后，才以热能鞭去反击。整体来说本作老虎较难使用，并不适合初心者使用。

爱尔兰魔蟹

195(98)　地上　840　盾×　变形×

因为本作的新机体体积较大，所以前作中体型算较大的爱尔兰魔蟹在本作中看起来会变得比较小。由于爱尔兰魔蟹的速度非常慢，面对敌人的射击，在飞行时会较难回避，只有拉远距离的STEP才能有效地回避。而一边STEP、一边发射副武器导弹的攻击模式仍然没变。在格斗能力方面，空中格斗、空中特殊格斗抓击的诱导性仍然非常高，可给予敌人很大的伤害，而在地上的特殊攻击头撞也是经常会使用到的。要留意在空中冲击的情况下，只有按特殊格斗才会使出抓击，利用好空中冲刺与按键格斗的方法，是使用爱尔兰魔蟹的关键。

双面魔蟹

195(98)　地上　600　盾×　变形×

双面魔蟹的能力跟《DX》版没有太大分别，近距离战由于格斗能力偏弱的关系，即使使用格斗为主也很难有胜算，所以当被敌人接近时便要尽早逃走，必须跟敌人保持一定的距离。而在射击方面，双面魔蟹每次能放出4发米加粒子炮，虽然没有什么诱导能力，但由于4发同时射出的范围广，不停地射击始终有命中敌人的机会，再加上双面魔蟹的射击回复速度奇快，发射后2秒便已经完全回复，所以连射也不会出现弹药残缺的问题。只要能配合STEP动作，一边回避一边射击的话，再加上活用地形上的建筑物多加掩护，双面魔蟹是不错的辅助机体。当然，使用此机体作为主力还是有一定的难度的。

亚佳尔

150(75)　地上　440　盾×　变形×

在众多的旧机体当中，亚佳尔可能是唯一有所强化的旧式机体，不但COST值没有下降，整体的运动性能也没有被弱化，所以一贯的回避性突击的攻击模式仍能生效。亚佳尔的主武器头部炮、副武器火箭弹的数量不多，经常会出现等待上弹的情况。头部炮可以连射，而在发射时机体会强制性面向前方，可用作空中冲刺时来改变方向，给敌人一个出其不意的打击。而副武器火箭弹，本作发射后追加了一点的诱导性，命中率有所提升，再加上能令敌人倒下，是非常重要的主要攻击手段。格斗方面，亚佳尔的空中格斗除了带诱导之外，由于手能伸长因此判定也很高，看准敌人的位置再射击会更容易命中。如要说亚佳尔的不足之处，可能就是耐久值和防御值较低吧。

红彗星

160(80)　宇宙/地上400　盾×　变形×

整体移动速度在渣古之上的红彗星，由于其主要攻击方式为射击，所以比起《DX》版不会有太大的性能差异。正因为红彗星的移动速度仍在水准之上，因此活用其速度进行射击仍然是其最重要的战术，看准敌人的射击方向再进行STEP回避，之后利用射击进行反击，如此活用《DX》版中的战斗模式便可以了。而副武器手榴弹，命中后会产生敌机防御崩坏的效果，所以与其在远距离使用，不如近距离使用更能发挥其效果，成功命中后可马上追加射击或格斗。如没能命中而被STEP回避的情况下，仍然可以利用射击来给予敌人伤害。但要留意红彗星的耐久性和防御力比渣古更低，所以STEP回避技术不足很难完全发挥红彗星的极限能力。

渣古

150(75)　宇宙/地上440　盾×　变形×

渣古的表现在本作中可算不过不失，速度方面没有明显的减慢，还有其COST值下降则跟旧渣古相同，所以在搭配上显得更灵活。渣古的最大特色，就是拥有4种不同的武器可供选择，机关枪的牵制能力强，争取一对一的近距离作战能发挥最大威力。火箭炮的诱导性和威力属于中等，由于渣古移动力慢所以不易使用。远程的坦克炮诱导性高，但由于出招至发射有一定的时间间隔，往往出现在空中发射时仍未能射出，已经着地后取消射击的情况。而最后的脚部炮，除了威力强之外诱导性也很高，与机关枪并用是渣古的最实用攻击组合。

旧渣古

150(75)　宇宙/地上400　盾×　变形×

比较COST值，旧渣古的性能始终比渣古更低一些。这里所说的性能低并不是移动慢或武器牵制性低，相反上述两者有令人意外的高水准表现。旧渣古唯一的不足之处就是其攻击力很低，以机关枪来说，旧渣古命中敌机三发给予的伤害才等于渣古的一发造成的伤害，因此会发觉无论怎样牵制敌人，都很难把敌人击倒，操作中出错的机会也将相应变大。要弥补射击弱的缺点，旧渣古看准机会使出格斗攻击少不了，由于旧渣古拥有多姿多彩的格斗技，所以最好在近距离作战，以高诱导性的空中格斗或特殊格斗为主要攻击手段，再配合其他如STEP格斗、冲刺格斗的攻击方法，尽量发挥旧渣古在这方面的长处。

这次《机动战士Z GUNDAM 幽谷VS泰坦斯》会继续为大家介绍联邦和吉翁两阵营的八部旧机体性能，而前面已经刊登了有关基本技巧讲座的部分，以及讲解宇宙空间的作战心得，请仔细研究。

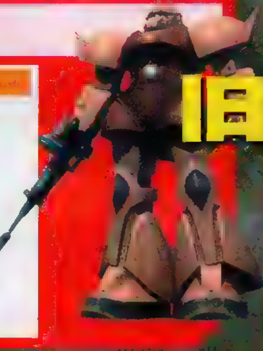
Z GUNDAM 幽谷对泰坦斯战术讨论板！继续营业！

有兴趣讨论《幽谷对泰坦斯》中的各种技巧或者希望找寻同伴一起进行网上对战的话，请马上访问"http://gameweekly.no-ip.com"这网址留下芳名，希望可以一起并肩作战。

旧机再检阅

红勇士

310(155) 宇宙/地上480 盾○ 变形×



红勇士的变更点跟高达一样并不明显，不过由于所有机体的激光枪诱导性减弱的关系，所以红勇士的射击命中率较《DX》版有所下降。主射击的激光枪仍保持旧有威力，但在按键至发射之间的硬直时间有不明显的上升，要确实命中就要求精度提高。在格斗方面，性能跟《DX》版没有两样，由按键至出招的时间仍然不慢，主力格斗：空中格斗→特殊格斗对上任何敌人也都适用。尤其是本次红勇士的COST值下降，搭配机体的灵活性大增，这方面算是一种优势。

强人

225(115) 宇宙/地上520 盾○ 变形×

在众多COST值下降的旧机体中，有些能力没大分别，也有些能力明显变弱，当中强人便算是变弱的一部。强人的移动方式跟《DX》版一样采用弹跳式，从射击姿势改为格斗姿势出现起手式的时间。虽然格斗能力跟旧机完全一样，地面上回避敌人攻击后的STEP踏步格斗、空中特殊格斗→特殊格斗仍然是主力的武器模式，但唯一的缺乏点是出招时间变慢，成功命中敌人的难度相度地提高，尤其是面对众多的新变形机体，强人就只有被动的份儿。所以在接近敌人时，必须灵活地运用射击的针弹和副武器地雷，采用牵制性的近身攻击。此外，幸好格斗的伤害程度没明显地减少，以剑击中敌人两次便已能夺去大半的体力。

吉翁号

300(150) 宇宙 500 盾× 变形×

基本上吉翁号的能力跟《DX》版相同，并没有明显的弱化，由于这是宇宙用的机体，所以在宇宙空间才能发挥吉翁号的真价，飞行冲刺BOOST之长可用作远程逃走之用。要留意吉翁号本身没有任何格斗能力，跟敌人近身作战只有捱打的份儿，所以首先跟敌人保持一定距离，按副武器放出腕部作出奇不意的引导激光炮攻击，但要切记千万别完全放出一对手腕，以免敌人接近时不能反击。而按格斗射出的头部激光炮虽然只有一发，但回复速度较快，可以用作牵制对手用，但引导性太低，不能抱太大的期待。使用吉翁号最大的前提是不被命中，一边逃走一边放出手腕就是其最重要的战法。

绿勇士

225(115) 宇宙/地上500 盾○ 变形×

绿勇士的主要性能跟《DX》版没有太大分别，不过因为机体性能问题，在射击或格斗的出招也较红勇士慢，所以红勇士的主要格斗：空中格斗→特殊格斗并不适用于绿勇士身上，往往在特殊格斗时被敌人溜走，只能踏实地以：空中格斗→着地格斗来攻击。绿勇士欠缺STEP踏步格斗的爆发力，使用难度较高，不过在面对大量以速度见称的变形机，绿勇士和红勇士的差别显得不大，因此COST值较低的绿勇士在组配机体时灵活性更大。

陆战型高达

225(115) 地上 480 盾○ 变形×

如果以移动速度来说，陆战高达的速度比吉姆还要慢，并没有明显的强化或弱化。耐久力有480之多，但是防御力较低，只要被激光枪命中就已经失去约一半的体力。正因为陆战高达慢，所以只能采取以慢打快的战略，要知道STEP踏步的硬直时间较长，很多时候作STEP踏步后也不能好好回避过敌人的攻击，所以最好以飞行的方法来接近或回避敌人，然后看准机会才以射击来攻击。说到陆战高达的最大优点，莫过于是其多姿多彩的武器，当中尤以80mm加农炮在攻防两方面也有优秀的表现。不但弹速快、引导性高，射击后的硬直时间也在可接受范围内，所以在超近距离向敌人作空中射击，能得到最大的效果，而其他的武器如火箭炮、导弹筒等的威力则跟《DX》版相同。

陆战型吉姆

145(74) 地上 420 盾○ 变形×

陆战型吉姆的速度较吉姆更低，情况有如陆战高达的速度不及高达相同。在使用激光枪的场合，由于没任何引导性，使用方法跟吉姆相同。而另一种机关枪方面，不但可手动上弹，发射的发生时间快，牵制能力感觉上有所增加，再加上STEP踏步的速度比预期快，在一对一的场合仍有一定优势。不过陆战型吉姆的防御力低，被击中三次就可致命，所以经常留意两部敌机位置也是关键。在格斗方面，出招慢大部分为1HIT，整体能力较吉姆逊色，空中格斗必须较低空才能确实命中，因此只适合在地上跳起时使用。

吉姆

160(80) 宇宙/地上400 盾○ 变形×

虽然吉姆为一年战争的量产型机体，但其能力绝对不会比后期开发的吉姆II差，相反以格斗姿势来说更有着优势。以激光枪为主要攻击手段的吉姆，射击完全没有任何引导性，如不看准敌人来射击只会收得落空的下场。以格斗来说，空中格斗的引导性高，是主要的格斗攻击，尤其是吉姆在空中冲刺的攻击，跟普通的空中格斗相同，所以即使敌人在中距离也好，都能尝试以冲刺格斗来攻击。格斗的招数没有多大的改变，而特殊格斗的下插剑现在在空中也能使出，整体而言吉姆仍然非常实用，尤其是本次COST值降低至160，以这样的COST值来说可跟不同的机体搭配。

铁球

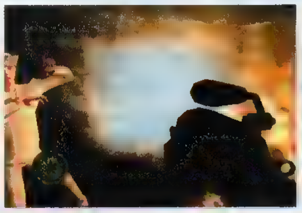
100(50) 宇宙 250 盾× 变形×

在所有《DX》版机体中，大部分也因为跟新机能力有距离而COST值稍为下降，当中就只有堪称最弱的铁球没有COST值的改变。虽然铁球的防御力感觉上有所上升，但仍然难以抵受两次或以上的激光枪，因此只能担当支援性质的工作。不论射击武器还是格斗也各自只有一种，分别是加农炮和铁爪攻击，前者每次只有一发之外发射速度慢，如不是看准回避敌人一刻发射难以击中，而后者的格斗铁抓攻击发生距离短没有引导性，要命中非常困难，但如果跟敌人比格斗的话则有可能获得优势。

PS2 MEDAL OF HONOR RISING SUN 干部级

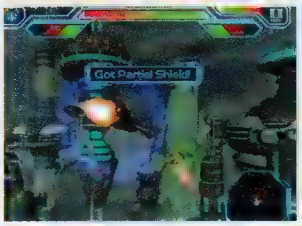
与系列其他作品一样，《MEDAL OF HONOR RISING SUN（荣誉勋章 日升）》中也设有大量隐藏原素，其中部分可以利用密码将它们解放。以下将会列出部分解放隐藏要素的密码。

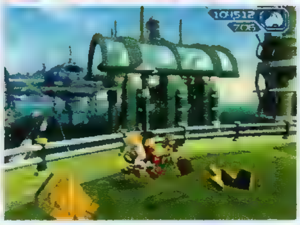
密码	效果
MANDARIN	Achilles Head Mode
PUFFER	Always Sniper mode
TANG	Bullet Shield mode
TRIGGER	Invisible Soldiers mode
HOGFISH	Perfectionist mode
DAMSEL	Rubber Grenades mode
TILEFISH	Silver Bullet Mode
GARIBALDI	所有重播项目。
SPINEFOOT	使得游戏中的所有角色的手臂变大。
SEAHORSE	所有人物头上戴上帽。
GOBY	无限子弹。
BUTTERFLY	解放所有任务。



PS2 Ratchet & Clank 2 干部级

隐藏要素	解放方法
Challenge mode	完成游戏一次
Mega Weapons	在 challenge mode 中，在取得第二级的武器后，在商人处买到。
Most of Secrets Menu	完成 challenge mode
Ultra Weapons	取得 Mega Weapons 后升级而成

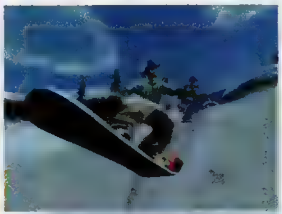


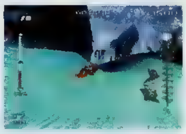


PS2 SSX 3 干部级

《SSX 3》与其他EA推出的作品同样，游戏中也设有大量可解放隐藏要素的密码。在游戏的OPTION MENU中，选择CHEATS，然后输入以下的密码，就可以解放以下的各种要素。

密码	效果
betyouneverseen	解放 Snowball
zenmaster	解放 Brodi Skin
shoppingspree	取得所有 Lodge One outfit 道具
finallymadeitin	解放所有角色
greatwhitenorth	解放 Canhuck
tankengine	解放 Churchill
naturalkoncept	解放所有画像
graphicdelight	解放所有滑版
biggerthank7	解放所有场地
djsuperstar	解放所有音乐
postnobills	解放所有海报
nogluerequired	解放所有玩具
gotitgotitneedit	解放所有 trading Card
myeyesaredim	解放所有动画
milkemdaisy	解放 Cudmore the Cow
worm	解放 Eddie
boneyardreject	解放 Gutless
brokenleg	解放 Jurgen
bronco	解放 Luther
callhimgeorge	解放 North West Legend
windmilldunk	解放 Stretch
wheresyourtail	解放 Bunny San skin
slicksuit	解放 Hiro skin
brokenleg	解放 Jurgen skin
back2future	解放 Marty skin
notsosvelte	解放 Svelte Luther skin

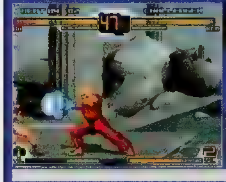




秘技无限

SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS

●PS2 ●SNK PLAYMORE ●12月25日
●FTG ●1～2人玩 ●6800日元



PS2 总分 27

© SNK PLAYMORE 2003
© CAPCOM CO.,LTD. 2003 ALL RIGHTS RESERVED.

猫部

街机作品的移植作，游戏中多达34个角色，当中包括街机中的隐藏人物。由于是原SNK小组开发，所以在连续技方面得到强化。虽然以如今的游戏画面对比该作传统的2D画面，可能会让玩家感觉之间存在着巨大的差距，不过对于喜欢“《拳皇》系列”风格的玩家来说，则更看重这款格斗游戏的爽快感。此作的FANS不应错过。

秀吉

从街机上移植而来的最新一集《SNK VS. CAPCOM》作品，可使用的总角色数多达34人，大部分有名的格斗游戏中角色都收录其中。虽然画面上比街机版漂亮少许，但以目前的格斗游戏水准而言，只属于中规中矩的。另外新作中没加入什么特别值得注目的新模式，欠缺了一点吸引力，但假如你是喜欢玩2D格斗类游戏的玩家，仍可买来一玩。

小志幽凉

想不到本次作品的移植速度如此之快，对于喜欢此作的朋友来说是一个喜讯。除了移植至街机版的模式外，还追加了“SURVIVAL MODE”和“GALLARY MODE”等新元素，对于一款集合了CAPCOM和SNK的人气格斗角色的游戏来说，这些模式必定更增添了游戏的乐趣。游戏难度跟街机没有分别，在未习惯前可能一场也胜不了，但如果以平面格斗来评判，仍然是款值得一玩的作品。

义经

由SNK与CAPCOM旗下角色担当主角的大集合式格斗游戏。自旧有的NEOGEO版本移植过来，熟悉2D格斗游戏的玩家应该不会感到陌生。游戏整体与街机原作可谓没有任何分别，唯一的差别就算是游戏的画面稍微根据PS2的机能进行了优化。而在目前3D格斗游戏当道的时代，算是一款少见的2D作品。

BATTLE GEAR 3

●PS2 ●TAITO ●12月25日
●RAC ●1～2人玩 ●6800日元

PS2 总分 27

© TAITO CORP.2002,2003

小志幽凉

由街机版移植的此家用机版，无论画面的素质，还是赛道的设置都绝对跟街机版无异。玩家可以从全9种赛道中，选用全61种车辆参赛，再加上各种部件的更换等要素，将该系列的特点全部得以保留。街机版能够进行网上对战，然而PS2版却没有此功能，只加入了上网下载“鬼影车”等普通元素，算是较为失色之处。

Minamoto

由街机移植而来的赛车游戏，供玩家选用的汽车总数多达61种，而赛道总数是9条。首先值得一赞的是赛道环境的制作质素，细致地将各种美丽的自然风景真实地展现出来。另外，一些同类型赛车游戏具备的要素也算齐全，例如利用各种部件来改装及调校汽车，在此过程中享受到相当大的乐趣。至于操纵方面，比起其他赛车游戏来说算是容易的了。再者，本作对应网络，然而只限于下载新车或记录赛事成绩。

义经

街机的人气赛车游戏移植为家用版本发售。以一对一进行的赛车，登场车辆多达数十种，赛道也多达9条。赛事中的最佳成绩还可以在网上登记，与世界各地的玩家争夺排名。与其他同类作品一样，游戏中也设有让玩家对所选择的车进行改装的部分，具有一定的耐玩性和真实性。

Dr.Game

可以说是该系列的正统进化作品，不论是画面质素、车子动向或者是赛道的细致之处均有一级赛车游戏水准以上的表现。此外，车辆的改装部分也相当讨好，基本上车迷和街机版的Fans都会感到满意，但美中不足之处是上网功能只能用来下载Ghost Car和赛道成绩，未能提供网上对战，否则的话肯定会更加好玩！

武刃街 BUJINGAI

●PS2 ●TAITO ●12月25日
●ACT ●1人玩 ●6800日元

PS2 总分 31

© TAITO CORP.2003 © RED 2003

电玩太郎

《武刃街》的主角以日本人气偶像来作造型样本的，游戏虽然有点故事性，不过还是逃不出固有的框架，基本上就是见人就打。游戏整体属于清版过关型，每个区域内都有一定数目的敌人，收拾完后就可解开前进途中的封印。本作品中人物动作相当丰富，操作也不算复杂，实际玩起来感觉相当爽快，玩家可单纯地体验痛快的打斗感。只是相反玩久了会觉得欠缺变化，但对于不想动脑筋的人来说相当值得推荐。

猫部

又一款以香港为背景舞台的游戏，以简单的操作组合可使出不同的动作，比如壁走、二段跳、空中滑翔或复杂的连续攻击等技巧其实都可以轻易操作完成，战斗中也充满了爽快的感觉。而收集太极印以开启隐藏要素会令人联想到《SHINOBI忍》。CG画面表现出色，主角的华丽动作完全可以表现出来。不过Gackt在香港的人气度一般，否则此作的分数或受欢迎程度将会更高。

Dr.Game

这时一款摆明了参考众多香港的功夫电影而制作出来的立体动作游戏，再加上超人气的日本偶像歌手Gackt担纲演出，从这两点判断，便可以看得出这个游戏的目标对象明显是那些普通的非机迷，事实上游戏的操作系统的确十分简单，一般玩家在玩过一、两次之后便可轻易掌握，而且画面极之华丽，CG动画质素又高，可惜笔者略嫌登场敌人的种类太少，这方面还有待改进。

风之使者

自从有了《DEVIL MAY CRY》、《鬼武者》等成功的先例，各厂商便纷纷推出以华丽、爽快为卖点的动作游戏。《武刃街BUJINGAI》尤其着重画面效果，再加上简单的操作就可以做出复杂连续攻击，带给了玩家前所未有的视觉享受。本次《武刃街BUJINGAI》由GACKT担任主角，利用“明星效应＋爽快战斗＝销量保证”的公式，厂方猪笼入水，玩家也玩得开心，笔者认为这是圣诞节期间必玩之作。

SPY FICTION

●PS2 ●SAMMY ●12月2日
●ACT ●1人玩 ●6800日元

PS2 总分 28

© Sammy / ACCESS GAMES INC. 2003

小志幽凉

此作玩法上跟《METAL GEAR SOLID（潜龙谍影）》有点相似，但当真正玩过后，会发觉此作在解谜要素上不逊色于前者，但版图虽大给予的提示信息却不多，经常出现接着不知干什么的情况，间接导致游戏的难度增加。游戏内存在着不少的道具，而且其中有很多道具的用途往往出乎意料之外。以游戏整体来说还存在有不少问题，例如视点不够理想，人物的动作也比预想中做的要差一些。

义经

以围绕着主事件而展开的谍报活动为故事背景的动作游戏，任务内容、道具种类都相当丰富。活用先进的装备，甚至化妆成其他游戏中登场的角色来突破重重难关，这些崭新的设计都相当有创意。游戏的内容与“《METAL GEAR SOLID》系列”有点相像，不过由于以执行间谍任务为主，战斗场面较少。

猫部

游戏充满了《METAL GEAR SOLID（潜龙谍影）》的感觉。利用光学迷彩或多姿多彩的服装变身，利用各种不同的道具潜入搜查，使游戏具有适度的紧张感。另一方面解谜的元素相当高，多种不同的任务使游戏内容也变得非常丰富，不过由于是潜入执行任务，打斗部分略嫌不足，爽快感也不算高，但整体而言是近期内颇为出色的冒险游戏。

Minamoto

一款以间谍为题材的动作游戏，刚开始时给笔者的感觉近似《METAL GEAR SOLID(潜龙谍影)》，除了主人公可以做出多采多姿的动作，还可配合各种各样的道具，完成每一个艰难的任务。游戏里有一种被称为"3DA CAMERA"的道具最为特别，让角色能够伪装成敌人的姿态，进行潜入行动时更加方便。然而游戏中仍有颇多不足之处，比如展开行动欠缺提示，在广阔的场地上走动时容易出现迷路的情况。另一个是视点的问题，往往令玩家难以看清敌人的动作。

总分：金强劲推介36—40 银强劲推介32—35 铜强劲推介28—31

钢之炼金术师 FULLMETAL ALCHEMIST

●PS2 ●SQUARE・ENIX ●12月25日
●ARPG ●1人玩 ●6800日元

PS2 总分 29 铜

©2003 SQUARE ENIX All Rights Reserved.

Dr.Game

虽然这套动画还未在香港播映，但由于已有DVD推出，因此对于本地的动画迷来讲也不算太陌生。而游戏最大的卖点除了新追加的30分钟动画之外，当然就是其炼金术系统，玩的时候有时甚至会很期待地问自己：“到底会得到什么道具呢？”，此外游戏的战斗系统也相当浅显易懂，即使是未曾看过原作动画的玩家，相信也可以乐在其中！

风之使者

笔者没看过原作动画，不了解当中的设定和世界观，仅以一款动作RPG游戏的标准去评论的话，《钢之炼金术师FULLMETAL ALCHEMIST》可算是不过不失之作。战斗爽快，需要利用炼金术把迷宫内的道具制成各种武器，再配合同伴角色对付敌人，战术技巧灵活多变，即使没看过原作的玩家都能够享受其中的乐趣，而相信看过动画的玩家则必定玩得更兴奋了。

小志幽凉

由原作动画改篇而成的动作RPG，本次游戏由SQUARE ENIX负责制作。以动作游戏来说，控制故事中的主角，跟同伴们使用各种炼金术的道具和武器，这样的玩法算是中规中矩，尤其是本次游戏中收录了原作里没有的故事，所以无论是否看过原作都能乐在其中。但如果以一款纯粹的动作RPG来评判的话，其解谜性和RPG要素仍有所不及，如果单纯地去享受战斗的乐趣的话尚算合格。

秀吉

虽然《钢之炼金术师》这部动画在日本十分受欢迎，不过在香港的人气只属一般。至于游戏的玩法很特别，玩家利用炼金术制作出各种各样的武器供身边的机械人使用，并且要配合好一定的时机一同作出攻击，玩起来甚为有趣。此外，玩家还要活用地图上的道具才可过关，还是需要动一番脑筋的，总而言之是款值得一试的游戏。

segaGT Online

XBOX 总分 30 铜

秀吉

本系列的最新作是一款对应网络的作品，只要通过XBOX LIVE便能与各国的高手进行比赛，而且同时对战人数可多达12人，实在极具吸引力，只是这一点已经足够使大家有理由掏出钱来买这款游戏了吧！（笑）除此之外，新作中还加入了大量新的车种以及其他新模式，就算不喜欢上网对战的玩家，也能享受到下线游戏的乐趣。

电玩太郎

与《GT4》一样以真实的驾驶风格为主的赛车作品，前作其实很多地方都并不算完善，尤其是操作性方面，在本作中已经就此作出改善，画面表现也算保持了一定水准。而本作最大卖点当然是能网上对战，游戏中有着很多不同的网上对战模式，例如最多十二人一起对战，又或是六人分队竞赛，更有类似越野赛车的玩法，一人负责驾驶，另一人负责导向。另外玩家之间还能交易，而且网上对战也不收取费用。

义经

SEGA旗下的著名赛车作品，首次以ONLINE为号召在XBOX上推出。系列原有的特色当然不会缺少，另外还加上新的模式、车种，以及网上联线对战的功能，使游戏的乐趣不断提高。尤其网上12人对战，更是目前同类游戏中所罕见的，对于喜欢赛车游戏的玩家来说则绝对不能错过。

Dr.Game

XBOX上的赛车游戏一向给玩家相当不错的印象，而本次的这款《SEGA GT ONLINE》也没有令玩家失望，最吸引人的不用说当然是上网对战模式了。由于可以直接与其他玩家对话，更是大大增添了对战时的刺激感与亲切感，至于其他要素例如追加车辆、新模式等也颇具水准，是个绝对值得买来一玩的杰作！

O.TO.GI 百鬼讨伐绘卷

XBOX 总分 31 铜

Minamoto

系列的最新作，本作多方面的质素均得到提升，尤其是在画面演出方面，的确是相当华丽悦目的。在鬼怪出没的平安时代舞台上，根据版面的不同，玩家分别操纵着6名角色展开讨魔行动。游戏过程中要与大量的敌人交手，主角可以使用各种连续技或“灵符”引发出魔法来攻击，战斗中可以体验到的爽快感觉相当不俗。相反也由于需要应付数目众多的敌人，所以这款游戏对于初级动作游戏来讲有一定的难度。

风之使者

看见封面上第一主角安倍晴明的造型，戴黑色高帽，一副平安时代的阴阳师打扮，不禁令笔者想起了《棋魂》中的藤原佐为。在各关卡中分别可使用6位主角，关卡内的敌人数量十分多，玩家要持续不停按攻击键，再加上这种第三人称视点，玩起来有点像“《真·三国无双》系列”的味道。另外，游戏中的“百鬼讨伐”挑战玩家的杀敌率，画面中会不断地涌现出敌人，喜爱疯狂地打打杀杀的玩家值得为该游戏捧个场。

电玩太郎

前作以超华丽的画面而赢得玩家赞赏，本作则更是进一步发挥了XBOX这方面的特长。游戏仍然保留了原有系统，角色本身会不断地消耗巫力，耗尽就会减少体力，因此玩家基本上要拼命战斗才行。游戏最大进化点是主角由一变六，各有不同的能力，而每关针对不同的角色都各有利弊，玩家可用最佳人选或是最不利的角色来考验自己的实力，这也间接地增加了游戏的耐玩度。

猫部

玩家可以从6名角色中选出一名进行游戏，每个角色都有自己的性能与特色。攻击动作相当华丽，而且一瞬间可以击退大量敌人，这种爽快感令人联想到“《真・三国无双》系列”。不过游戏的难度颇高，尤其角色在初期尚未育成，玩家必须要有出色的攻略战术才行。除此之外游戏的隐藏要素也颇多，使游戏更耐玩。此作整体上讲比前作更出色，对于所有XBOX玩家都值得一试。

COUNTER STRIKE

XBOX 总分 27

风之使者

在电脑游戏界享有盛名的主观视点射击游戏《COUNTER STRIKE》，以XBOX机能可100%移植电脑版的画面水准，但却始终有操作上的问题，用手柄操作实在难以瞄准敌人，电脑控制的敌人却可在瞬间开枪秒杀你，再加上没有HOTKEY（热键）辅助，进行买装备、换武器等过程会显得较慢，在分秒必争的战斗中，只要慢了些便意味着将会阵亡。相信玩家要经过长时间的苦练，才能够熟悉使用手柄的瞄准技巧。

秀吉

一款非常传统的美式主观视点立体射击游戏。玩家可以选择加入“反恐组织”或“恐怖组织”其中一边的阵营进行作战，而选择不同的阵营所使用的武器或任务内容均会有所差异，玩家可以从中尝试到不同的乐趣。此作在各方面的水准都非常高，唯独欠缺的是使用手柄来进行游戏时，使瞄准敌人的难度大大提高，实在有点不爽！

电玩太郎

电脑原作受欢迎的原因是其网上对战模式，而XB版也以此为主，像《UNREAL CHAMPIONSHIP》那样，即使单打也只是选择战场与电脑NPC共同作战，并未加入一个故事模式。对于本身没有XBOX LIVE的玩家，就必定会觉得很无聊。相反能上网对战的话，还可通过语音对话，与队友边谈边打。而画面方面并不理想，对比起同类作品如《GHOST RECON》和《RAINBOW SIX 3》就显得有点逊色了，有点令人失望。

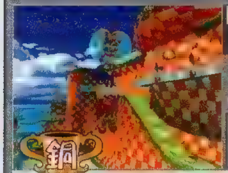
Minamoto

《COUNTER STRIKE》原本是一款非常受欢迎的电脑游戏，本次移植到XBOX主机之上，凭借主机强大的机能，完美地把原作的质素保留下来。作品玩法主要是完成各项任务，因本身属于网络对战游戏，没有太深入的故事描写，可以说玩家纯粹是为了享受游戏过程中的乐趣。同样，由于是网络对战游戏，使用XBOX LIVE来进行的话趣味性较大，否则单独玩难免出现沉闷的感觉。

总分：金强劲推介36－40 银强劲推介32－35 铜强劲推介28－31

SONIC HEROES

●PS2·GC·XBOX ●SEGA ●12月30日
●ACT ●1至2人玩 ●6980日元



PS2/GC/XBOX
总分 31
铜

电玩太郎

SEGA的招牌角色索尼克的最新作，本作最大特色就是以团队形式进行游戏，利用每位角色的不同能力去闯关。由于关卡的设计平衡度高，所以玩家绝不会只集中某位角色。画面当然保持着一贯的高质素及鲜艳的色彩，关卡都有不同的过关条件，给玩家以内容充实的感觉。另外二人对战模式玩法也非常多元化，是款老少咸宜的佳作，不管你是否是索尼克迷都值得捧场。

风之使者

继GBA的《SONIC BATTLE》后，SONIC系列又再次推出新作，《SONIC HEROS》在PS2、GC和XBOX上同时发售，可谓全机种制霸！虽然三个版本的内容相同，不过笔者较喜欢PS2版，没什么特别原因，就是习惯了使用PS2手柄，不过从游戏画面与流畅性上讲，PS2版不如其他两个版本！游戏与以往的系列作品一样，保持着独特的速度感，同时使用三位角色进行游戏，根据不同情况改变阵型。

小志幽凉

“《SONIC》系列”来到次世代机种上，以3D动作游戏的玩法来表现游戏内容的作品至今为止已推出不少作了。而本次的最新作，在能使用的角色有所增加之余，讲究各版面的过关方法也成为了其特色，充分发挥出了以团队能力过关的主题。加上各个队伍可以在不同的版面内选用，玩法上有很高的自由度。而一向未能解决的视点问题，本次有较好的改善。

Minamoto

操控着“《SONIC》系列”里面几位大家熟悉的人物，组成三人小组闯过各种各样的难关，此过程中充满了速度感和紧张感。本作同时在XBOX、GC、PS2主机上推出，内容大致没有分别，价格也一样，玩家可以依照自己的喜好来选择购买。此游戏是一款纯粹动作性的，最为特别的是小组制的系统，安排领头的角色，小组的行动模式会因此而改变。本作设置了二人对战的模式，使游戏内容倍加精彩。

D→A: BLACK

●PS2 ●TONKINHOUSE ●12月25日
●AVG ●1人玩 ●6800日元

PS2
总分 26

© 2003 TONKINHOUSE CHARACTER DESIGN:村上水軍

小志幽凉

这是由曾经参与制作《L季节》、《MissingBlue》等名作开发班子创作出来的作品，虽然看上去跟一般的美少女游戏无异，不过该游戏不但3D背景非常出色、采用了死神、天使和人类之间独特的故事设定外，一些全新的系统如制限时间的选项、即时的3D动画战斗等，都使游戏多了一份紧张感，即使对美少女游戏没什么好感的朋友，相信玩过之后也会对此作另眼相看的。

Minamoto

以文字来展开剧情的冒险游戏，根据限制时间内的分歧选择，故事会产生出不同的变化。此过程中经常会加入CUT IN画面，不过部分是3D制作的，增添了视觉上的享受。最为特别的是敌我双方以黑白两种属性来区分，即时战斗中必须对应此属性来发动攻击，这一设计为原本平淡的战斗增添了一份趣味。总的来说，故事和画面是此作品的魅力所在，喜爱这类游戏的朋友可以一试。

义经

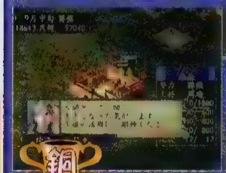
以死神为题材的AVG作品。故事题材比较罕见，对于喜欢美少女游戏的玩家来说颇有新鲜感。除了AVG部分以外，还设有即时战略制的战斗部分。对话以“泡泡”方式表示，虽然与一般作品的对话框相比，显得较为特别，但对不习惯的玩家来说，或许会有一定的反感。AVG和SLG两方面的素质表现均平平无奇，与同类游戏比较起来并不算太突出。

猫部

以限制时间内选择故事分歧为主，辅以少量的RPG式战斗的AVG游戏。游戏以章节的形式进行，交待故事之后会进入战斗，战斗的紧迫感十足，而且不同的属性的攻击有不同的效果，颇有战略性。虽然敌人相当强劲，不过初级的玩家可以选择EASY的模式进行游戏，而且难易度不会影响剧情发展，相信这样体贴的设计可以吸引到一定的玩家捧场。

三国志IX

●PS2 ●KOEI ●12月20日
●9800日元



PS2
总分 28
铜

© 2003 KOEI Co.,Ltd./KOEI NET Co.,Ltd.All rights reserved.

秀吉

《三国志Ⅸ》的系统比之前的几作都要简单，所有战斗、计略和内政都是在同一个版面上进行的，玩家可以在同一时间内掌握整个战局的发展。但由于缺乏了地型等要素，使战术的数目和运用机会大幅度地减少。而在内政方面的变化并不多，其中的特别之处是限制了每座城的征兵数目，使战斗很容易出现一面倒的情况。

风之使者

笔者一向是“《三国志》系列”的FANS，《Ⅰ》至《Ⅸ》都玩过了，但感觉《Ⅸ》实在比较糟糕，回复君主制度，说好听的叫回归原点，说不好听的就是旧作翻炒，个人还是比较喜欢《Ⅶ》、《Ⅷ》可扮演任何一位武将的系统。另外，内政系统大幅简化（弱化？），战斗部分也删减了许多内容，所谓的战斗只是一堆兵在大地图上碰撞而已。总而言之，求变不是问题，但越变越差就是问题了。

Dr.Game

与前作相比有很大分别，首先本次只能扮演君主，不能再扮演喜欢的武将，实在叫人感到失望。幸好系统的改良点相当不错，因此仍有一定的可玩性，战斗和内政合并之后，令玩家的选择更为灵活，可以随时在战斗中执行内政，不过武将并不能征兵，但如果武将不多的话却又很容易便会陷入到苦战之中。整款游戏需要细细体会才行。

义经

“《三国志》系列”的家用机版最新作。最大特点就是可以让玩家利用在游戏中得到的点数，随意强化手下的武将。让自己喜爱的武将变成最强的角色，另外PS2版新增的“护符”要素，还可让玩家支配角色的成长速度。不过整体上来说该系列的系统已经难有太大改变了，虽然加入了让玩家建设战场设施的系统，但似乎只对该系列的资深玩家才有吸引力。

LINKS 2004

XBOX
总分 31
铜

猫部

一般来讲，很多高尔夫球游戏都以著名球手作招牌，相反此作却没有，虽然吸引力可能有点不足，不过该游戏却单纯以独特的系统取胜。摆脱了通常按键式的调整力度及角度的操作方法，只利用左Analog摇杆来挥杆、右Analog摇杆加强球的旋转就可以了，对于没玩过高尔夫球游戏的朋友来说相当容易上手，加上比赛模式颇多，是个值得一玩的新感觉高尔夫球游戏。

秀吉

画面拥有极高的质素，一般的家庭用游戏机实在难以媲美，尤其是在背景和人物的动作两方面显得更为优秀。至于操作上十分简单，玩家可随意打出各类刁钻的球路，克服不同的地型及高难度的赛场。在操控力度方面，玩家需要上、下摇动ANALOG，这一点跟其他同类型游戏有很大分别。

电玩太郎

真实型的高尔夫球游戏，虽然笔者没有玩过电脑版，但XB版的确是个适合任何人玩的好游戏，玩家可自行设计自己的相貌，中途还能任意变更。操作上相当顺畅，可简单地只靠左摇杆来击球，又或是再加上右摇杆加入旋转技巧。其次比赛内容丰富，从各种技术赛、单挑，到公开赛都有。还可对应XBOX LIVE作线上对战和下载新内容，实在让笔者有一玩便停不下来的感觉。

Dr.Game

一款画面相当逼真的高尔夫球游戏，优点是操作系统比想像中简单，虽然不像《大众高尔夫》那样只需一个键便可以了，但已比很多同类型游戏更容易掌握了，作为玩家的入门作品相当不错，值得一赞。此外加入了赚取奖金强化选手及取得隐藏道具的要素，大大提高了游戏的可玩性，但最吸引的当然还是可以实现网络对战了，是个值得买来一玩的佳作。

总分：金强劲推介36–40 银强劲推介32–35 铜强劲推介28–31

七人之侍20XX

●PS2 ●SAMMY ●1月8日
●ACT ●1人玩 ●6800日元

PS2/GC/XBOX

总分 **26**

Sammy 2003/Dimps Corporation 2003 © KUROSAWA PRODUCTION Inc./Characterconcept by Moebius/Opening & Ending Th

秀吉

近期一款颇为值得我期待的动作游戏，只可惜玩过后感觉一般。画面本已不算太漂亮，角色的动作也不够圆滑，甚至有丢祯的现象。至于操作和系统方面也只是仿照一般的3D动作游戏，并无任何创新的地方。另外玩家可使出的招式也不多，经常在游戏中重复着同样的动作，只属于近期可以一试的作品。

风之使者

很普通的3D动作游戏，操作简单，基本上只需要用□攻击、△防御和 STEP三个键来进行游戏操作，几乎每场战斗都是以一敌百，活用必杀技和STEP迅速消灭敌人。CG MOVIE不错，个人觉得略带“《FINAL FANTASY》系列”的感觉，撒古斯（序章第一个BOSS）的造形与《FF Ⅸ》中的那位格斗家很相似。游戏画面只属一般，没有什么可挑剔的地方，但也没有令人惊喜的表现。

Dr.Game

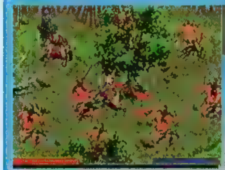
据说这个游戏以黑泽明先生的同名电影为蓝本的，可是除了有七名主角之外，实在难以找到其他与原作之间的共通点，基本上只是一款非常普通的立体动作游戏而已。虽然利用了对话系统来增强其故事性，可是仍无法掩饰剧情单薄的缺点，幸好战斗时的感觉尚算流畅，单纯享受它的战斗部分仍有一定的趣味性，但不能选用其他角色是比较失败的设计。

Minamoto

本作以名导演黑泽明先生的电影《七人之侍》为蓝本，改作以近未来的世界为舞台的动作游戏。本作是一款单纯的动作游戏，玩家操纵着主人公挥动手中的剑把沿途的敌人击倒，期间可以使用不同指令技来发动攻击，而且种类也相当丰富。总的来说，以一款重视动作性为主的游戏而言，玩家可在本作中享受到极大的爽快感，只可惜故事性非常薄弱。

LORD OF THE RINGS：国王归来

●ELECTIONIC ARTS ●1月8日
●1人玩 ●480



GBA

总分 **24**

小志幽凉

以同名电影作为题材的GBA版游戏。内容方面虽然以最新的第三部曲为题材，不过由于以往已推出过前两部曲的GBA版，加上在手掌机上很难体会出壮大的世界观，所以看上去跟前作没有太大分别。本作增加了新人物、同样有大量的武器和防具可供使用。不过前作有问题的攻击判定始终没有得到改善，是最令人失望的地方。

风之使者

带有很浓重的电影味道，过场画面以电影中的大量剧照来交代故事，可选择电影中6位主角进行游戏，选人时均会显示出角色的真人大头像。单人游戏时，与NPC合力对抗敌人，但NPC一味“勇字当头”，即使是甘道夫都会冲上前去奋勇杀敌……该游戏还可与朋友一起联线合作冒险。这种玩法极像PC游戏《DIABLO》，不断打怪物升LV，但敌人的种类单调，数量却很多，长时间游戏会产生沉闷感觉。

秀吉

由惊世名作《魔戒》改编的最新作，玩法跟前作非常相似，不过却加入了一些新角色及系统，为玩家带来了不少新鲜感。在游戏中，玩家可以通过完善的育成系统来培养出不同风格的角色，另外再配合上种类繁多的装备与道具，让角色更具个性。但可惜游戏操作性一般，剑的攻击判定也十分奇怪，导致笔者对此游戏的评价不得不扣分。

Dr.Game

这个游戏虽然挂着“魔戒三部曲”的名头，但说穿了其实只是GBA版的《DIABLE》而已，游戏画面相当细致与美丽，可是系统却存在着不少缺点：攻击范围不明确、手持的道具数目太少、道具特性难以确定、操作性不佳等……比较可取之处是能够跟GC版连动，对于有过GC版的玩家来说，相信这会是唯一的购买理由。

THE KING OF FIGHTERS 2003

AC

总分 **28**

铜

电玩太郎

已成为每年街机惯例作品的《KOF》，其最新作可以说是在没有惊喜之下诞生的。本作是继K'之后采用另一批新的主角，不过造型上似乎太过邪气。（笑）游戏画面方面由于仍然是使用MVS基板，所以并没有特别改进，但背景的设计多少比前作更为顺眼了。游戏平衡度方面似乎不太好，新角色的招式过强。另外电脑的强度偏低，对于不擅长玩格斗的人来说也可打到结尾。

义经

每隔一年都会推出一作的“《拳皇》系列”最新作，整体上没有太大的改变，只是更换了一批新的登场角色，同时也加入旧有的几个人气角色。游戏由回合制改为换人制，可算是对游戏玩法上最大的影响吧！每个对局的时间比以往缩短了很多，有点“谋杀”代币的感觉，让人感觉不爽，对于游戏的平衡性，则是个孰优孰劣见仁见智的问题了。

小志幽凉

每年一作的《KOF》，本次在独立的故事背景下，不但加入了全新的主角，而且在系统上也有一定的改动。不过可能因为2D格斗游戏实在难有更大的突破了，此作中的新系统采用了跟CAPCOM的“《MARVEL VS CAPCOM》系列”非常相似的设定。由于在限定时间内要击倒3名对手，经常出现时间用尽仍未全部击倒对手的情况。游戏的整体对战节奏过快，导致耐玩度大大下降。

猫部

虽然游戏推出了一段时间，不过看来人气度始终不能回复《KOF98》时的盛势。本作新人物的设定毁誉参半，不过操作上颇为简单顺手，相信可以吸引一定的非拳皇迷。不过新角色的技相当霸道，使游戏的平衡性失衡。取消了回合制，改用类似《MARVEL VS CAPCOM》的换人方法，相信这让不少玩家会觉得对战的时间缩短了，削弱了“《KOF》系列”的固有特色。

OutRun2

AC

总分 **30**

铜

猫部

阔别了10多年的超级街机赛车游戏《OUTRUN》终于推出了新一集，没有出现像《OUTRUNER》中登场的古怪车，本作的车种全部来自法拉利的不同系列，回复到初代《OUTRUN》的感觉，相信可以吸引一定的老机迷。画面上大幅度改进（这应该是必然的吧！），操作仍然是充满爽快感，而且4人比赛时还可以决定游戏难度，使游戏乐趣更高，绝对是赛车迷的必玩街机作品之一。

Minamoto

曾在街机市场上大受欢迎的赛车游戏“《OUTRUN》系列”，最新作终于再度与FANS们见面！这次新一作的质素大幅度提升，画面细致，而登场车辆将会全部采用法拉利车厂的名车，对于大部分爱车之人来说会有一定的吸引力。除此之外，游戏本身玩法大致上跟以前一样，加入路线分岐选择的要素，令耐玩性稍微增加了一点。整体而言，与其他赛车游戏比较，本作的水准已算不俗了。

电玩太郎

久违了的“《OUTRUN》系列”最新作，本作使用目前最强的CHIHIRO基板开发，所以映像方面的素质是毋庸置疑的。基本上游戏的玩法与过去相同，需要在限时内通过中途站，并且选择不同的分歧路线，所以值得玩家一再重复挑战。而心跳模式相当有新鲜感，选择车种也很多，当然如果可用其他车厂的名车就更理想了。另外加入的多人对战模式更增加了游戏的耐玩度。

义经

著名街机赛车作品《OUTRUN》时隔多年之后的最新作，除了一般的赛车模式以外，最特别的就是加入了一个以花式表演为重心的模式。而对战方面也可以同时供四人一起比赛，车辆设定了多种颜色让玩家选择。与近期推出的街机赛车作品最大的不同之处，就是没有专用的记忆卡可供使用，有违SEGA出品的新派街机游戏风格。

总分：金强劲推介36—40 银强劲推介32—35 铜强劲推介28—31

对XBOX LIVE的各种疑问解答

卡通赛车可以玩飘移

太郎兄：

你好！有些问题想请教：

1）想问《AUTO MODELLISTA》及《AUTO MODELLISTA US TUNED》可不可以“飘移”？

答：是有手动刹车键让玩家的车辆进行飘移的。

2）我完成了《AUTO MODELLISTA》的“GARAGE LIFE”，但“GARAGE LIFE”内的MENU依然有个“SECRET”，想请问怎样开启？

答：要开启所有的隐藏MENU，必须全部比赛都取得第一位，甚至是一些连续战也要两战全胜才能获得。

3）想问《KINGDOM HEARTS》的玩法。

答：本游戏是带有相当强动作性的RPG，玩家要控制主角跳跃及攀爬，而战斗时其实是以按钮代表角色的行动，因此当它是动作游戏也可，不过其中有丰富的解谜要素，以及要透过战斗来升级，对喜欢迪士尼卡通角色的人来说会乐在其中。

4）请问《THE MARK OF KRI》有多少关？有没有BOSS打？

答：整个游戏并有六关，而此游戏由头至尾都没有所谓的大首领战斗。

谢谢太郎！

祝GAME WEEKLY销量节节上升！

PS2老手

超时空要塞如何拿S级

太郎兄：

1）请问在PS2《超时空要塞》中，如何在STORY MODE A-03、A-04、A-07和A-08中，拿到S RANK呢？

答：以下是阁下所问的关数S级提示。

A-03：S RANK需要42500分，在与敌方机械人战斗时，千万不可作直线移动，并以冲刺左右闪避，尽量绕着对方来接近，找机会击中对方。

A-04：S RANK需要38000分，在攻击敌方战舰时，要确实地击中舰首部分。由于持有的导弹不多，因此最好留待最后对付战舰才使用。

A-07：S RANK需要38000分，前半关为了要缩短时间，最好使用普通导弹一口气攻击，另外对米娜的机体不能拖得太长时间。下半关要在限制时间内破坏主炮发射口，最初的攻击形态很重要，最好先在FREE BATTLE多尝试。

A-08：S RANK需要45000分，前半关注意不可受伤，虽然补给时可回复，但就会影响得分。由于敌机相当多，所以多用BEAM炮攻击。后半关要面对重攻击机，玩家目标是利用反应弹以达到瞬杀。至于最后的大战舰，由于对方回避力低，所以锁定目标后一口气以大量导弹攻击。

2）如何在GAME中的CARD COLLECTION，拿到全部的CARD呢？

答：至于本游戏的所有CARD（机体）获得条件如下。

机体名	获得条件	游玩模式
VF-1D	完成练习模式	故事模式
VF-1A	完成P-01关卡	故事模式
VF-1J	完成P-03关卡	故事模式
VF-1S	完成P-09关卡	故事模式
VT-1	完成电视版所有关卡	故事模式
VE-1	完成A-04关卡	故事模式
VF-1A一条辉专用机	完成剧场版故事模式	故事模式
VF-4	完成电视版和剧场版两边所有关卡	故事模式
VF-1J一条辉专用机	以S RANK完成P-05关卡	FREE BATTLE模式
VF-1A麦斯专用机	以S RANK完成P-09关卡	FREE BATTLE模式
VF-1J麦斯专用机	以VF-1A麦斯专用机完成P-01至P-05关卡	FREE BATTLE模式
VF-1J米娜专用机	以VF-1J麦斯专用机过关	FREE BATTLE模式
VF-1A柿崎速雄专用机	完成P-10和A-07两个关卡	FREE BATTLE模式
VF-1S麦斯专用机	有16个以上的S RANK	FREE BATTLE模式
VF-1S一气辉专用机	有18个以上的S RANK	FREE BATTLE模式
VF-1S罗尔·福卡专用机	TV版、剧场版全部关卡S RANK过关	FREE BATTLE模式

祝身体健康！

KOU=URAKI上

铁拳浪子的隐藏情节

太郎兄您好：

我想问你一些有关《铁拳浪子 燃烧至真白吧》的问题，望你能替我解答！

1）每版的隐藏章节要怎样才能看到？

答：其实有看原著故事的话，会发现一些比赛原本矢吹丈会落败，如果那时你能令他取胜，那样就会进入“IF”的剧情，不过发生的机会也不算多，至于那些隐藏情节如下：

第5章 第10战对力石彻时以判定取胜

第7章“目觉めろ，ジョー！”事件之后接关20次以上时会跳过第13场战斗

第10章开始时变成丹下健身室

第11章“一击でのされるジョー”事件之后头部累积打击超过630次会跳过“夜の砂滨，そして消えぬ疑惑”事件

第11章第19战对比拿·沙拉华克第2回合击倒对手会进入“予告KO达成！”事件

第11章第19战对比拿·沙拉华克第2回合以外击倒对手会进入“ジョー，东洋タイトル初防卫”

第12章“ハリマオ大进击”有机会进入隐藏事件“冲击！生きていた力石”

第12章“ハリマオ大进击”事件之后接关28次以下会进入“ゴロマキ权藤再び”事件及第20战

第12章“ハリマオ大进击”事件之后接关29次以上会跳过“ゴロマキ权藤再び”事件及第20战

第12章第20战对ゴロマキ权藤落败会进入“衰えた野性”事件

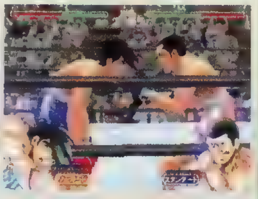
第12章第20战对ゴロマキ权藤取胜会进入“未だ衰えぬ野性”事件

第13章“哀しみのカーロス”事件后若头部被打击次数低于735次会跳过“更なる疑惑”事件

第13章“疑惑は现实に”事件后会有进入隐藏事件“世界のその先”

第13章第22战对荷西在取得胜利进入隐藏事件“ジョー，世界冠戴そして”往隐藏的第14章

2）每个角色是否都有攻击型和迎击型两种必杀技？如果有，应该怎样使出，因为本人经常出必杀技时只有一下闪光，之后就什么都没有。



答：不错，此游戏的必杀技的确分为攻击型与迎击型两种，攻击型与普通出拳差不多，但出拳时若是对手挡格就没有效。至于迎击型则是反击技，必须在对手向你出拳时发动。不过必杀技既然能必定令对手倒地，出招的条件自然也苛刻，玩家必须在适当的时机按键才能使出，并不是乱按便可以。例如当对手向你攻击，你要在0.75秒时间内按R1发动，错过时机就算失败。

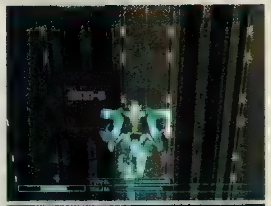
谢谢！

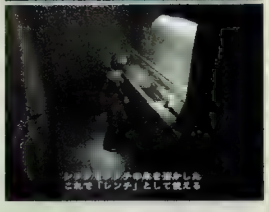
巴乔迷

ANUBIS提示由自己领会

太郎兄：

在下在事请你解答：





1)《ZONE OF THE ENDER ANUBIS》我打到去有人求救那里就不知道怎么玩了，他给的提示我也看不明白……

答：相信你是问破坏货柜的那关吧，你必须听对方提示的颜色、所在的房间(A至C)及其上的数字来推测，由于货柜号码也是随机，所以你不明白对方提示没有人可以教你，你不妨向没有货柜的地方射击，对方便会给予进一步的提示。

2)从你的角度来看，XBOX在日本会不会地位不保？

答：其实目前XB在日本并没有什么地位可言，因为其销量仍未超过四十万部，相比起PS2在日本卖过千万部，GC卖过数百万部距离相差太远，现在即使Microsoft做什么也改变不了现状，最主要是日本厂商没有信心继续在XB上投资，或许等XB2来打破这个僵局。

3)《BIOHAZARD OUTBREAK》我打到零下，为什么NPC总是到处乱跑？能不能让他们不这样到处乱跑？

答：玩家是没有办法控制NPC角色不随处走的。

4)日本的游戏商是不是没什么新游戏呢？我看最近的新游戏都是续集啊续集，以《BIOHAZARD》来说，虽然ONLINE有新意，但是来来去去也都是这么玩的，是人就会闷啊。日本厂商是不是真的技穷了？

答：或者可以说目前日本游戏厂的确缺乏新的题材，相反你会发现欧美厂有更多新颖的构思展现眼前，例如《GTA3》或《TRUE CRIME》，虽然前者的意识实在要不得，但确实打破了过往游戏的规范，也因此而大受欢迎。至于日本游戏厂呢？拥有动漫画版权的自然尽量去活用，没有的就靠创作，然后从受欢迎的作品衍生出续集和相类的作品，例如CAPCOM的《街霸》成功，就演变出各式新的格斗游戏，而《BIOHAZARD》成功，又衍生出《DINO CRISIS》、《DEVIL MAY CRY》和《鬼武者》，它们其实基本架构相同，只是换了一点花巧，便又大热卖。而这些热卖作品就会成为厂商的必杀技，一次又一次重覆出招，当然玩家会继续接受是另一回事，总之厂商继续翻炒，直至完全失去吸引力为止。事实上今年CAPCOM很多作品均遭遇滑铁卢，例如《MAXIMO 2》日本仅卖一万多套，它于PS2最好销量的反而是欧美话题大作《GTA3》，这令厂商更看重还有一定名气的"大作"。像KOEI的《真・三国无双》打出名堂，于是出完一集又一集，出完正集出"猛将传"，然后又借尸还魂出《战国无双》，迟些可能把美国独立战争、法国大革命又挖出来，因为欧美现在是世界最大的市场。

5)《蜘蛛侠》有没有秘技呀？？

答：以下是本游戏的各种秘技，全部都是在SPECIALS选单输入指定密码，有笑声便表示成功，若重覆同一密码便会回复正常。。

A)所有格斗操作：KOALA
B)选关：IMIARMAS
C)跳关：ROMITAS，在游戏中按暂停选择"NEXT LEVEL"便可
D)最强密码：ARACHNID
E)无限蜘蛛网：ORGANICWEBBING
F)特别练习关：HEADEXPLODY
G)使用MARY JANE：GIRLNEXTDOOR
H)使用THE SHOCKER：HERMANSCHULTZ
I)使用科学家：SERUM
J)使用警察：REALHERO
K)使用直升机师：CAPTAINSTACEY
L)使用模特儿1：KNUCKLES
M)使用模特儿2：STICKYRICE
N)使用模特儿3：THUGSRUS
O)慢动作攻击：DODGETHIS
P)GOBLIN风格服饰：FREAKOUT
Q)使用小蜘蛛侠：SPIDERBYTE
R)大头与大脚：GOESTOYOURHEAD
S)敌人变大头：JOELSPEANUTS
T)主观视点：UNDERTHEMASK
U)超级冷却剂：CHILLOUT

问题有点多，但多谢你抽空解答。

期期买的读者鸡卷上

XBOX LIVE种种问题

太郎：

我是XBOX机主，现在有些关于XBOX LIVE的问题想请教你，希望你能一解我心中疑窦。

1)我看见阁下说利用耳机与人边谈话边打机很有趣，令我很想购买XBOX LIVE，不过却发现到处都没有货，请问在哪里能买得到，大约多少钱？

答：自从《PROJECT GOTHAM RACING 2》推出后，由于是赛车游戏，所以吸引到很多人争相购买一直无大销路的XBOX LIVE，于是一时之间到处都没货，目前本人也不知道哪里有得卖，就算有相信也会被炒卖。

2)听说香港行货XBOX LIVE也会在明年初推出，那可有确实的日期呢？你认为我应该现在买日版，还是迟些买行货版？

答：香港微软的确表示行货XBOX LIVE会于04年春季推出，不过还未落实发售日期，因为可能要考虑建立服务器问题，而且利用行货版的话，月费付款就会以港元计算，相信会比有浮动的日元来得较便宜。但话说回来目前就算使用日本服务器也没有特别的问题出现，既然现在买不到日版，不妨先等等行货版。

3)另一个问题就是，如果XBOX改了机的话(我只是用来玩美版游戏)，能否使用XBOX LIVE呢？

答：由于XBOX LIVE的服务器能检查玩家的主机是否曾被改动，所以已改机的XBOX是不能用XBOX LIVE的，所以阁下已改机而又想玩XBOX LIVE的话，方法是改回原来的样子，又或是买过另一部XBOX主机。

4)目前有什么出色的XBOX LIVE对应游戏值得推荐给我？本身喜欢玩赛车、动作和射击游戏。

答：值得推荐的游戏包括《PGR2》、《GHOST RECON：ISLAND THUNDR》、《PSO EPISODE I&II》》《CRIMSON SKIES》、《RAINBOW SIX 3》、《TOP SPIN》和《NBA INSIDE DRIVE 2004》。

5)听说目前行货游戏虽然可以用来网上对战，但是却不能下载新项目，请问是否这样呢？又有没有解决方法？

答：目前行货大部分游戏都是源于美版，而那些游戏当中使用美版XBOX LIVE的密码，所以想下载资料时日版XBOX LIVE会连接不到服务器，像《SPLINTER CELL》、《GHOST RECON》两作、《RAINBOW SIX 3》等作品都是，而《MECH ASSAULT》与《MIDTOWN MADNESS 3》更连网上对战也做不到。不过2003年年尾微软自家作品已有改善，像有中文显示的《PGR2》和《CRIMSON SKIES》均能对战及下载新资料(不过《PGR2》要等到2004年)，而《COUNTER STRIKE》也有新版图下载，希望其他厂商能早日令XBOX LIVE变得更世界性。

6)另外有个特别问题，太郎你平常有没有玩网上对战？

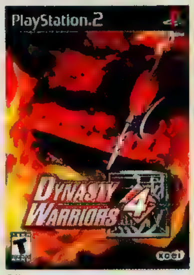
答：其实以前本人不太喜欢上网打机，特别是玩《PSO》那些RPG，会觉得颇为耗费时间，像《FFXI》更因为要追等级而玩过无日无之，所以后者从未接触过。但自从《PGR2》推出，自己就对这种一起玩的游戏改观，有时就算自己不说话，听别人谈话也觉得很有趣。本月自己也因为换了电脑，而开始尝试玩电脑游戏与其他人对战，也是乐在其中。

感谢太郎回答我的问题，祝你找到理想伴侣！

读者林振梁

《真・三国》美日版代数有所区别

太郎你好：



1)请问《MEGAMAN X7》是否有秘技？

答：该游戏不论日版还是美版均没有任何秘技。

2)我之前买了《真・三国无双4》的英文版，但好像和《真・三国无双3》的一样，我是否买的只是同一版本，语言不同？

答：可能你真的买了同一个作品，因为最初的《三国无双》是在PS推出的格斗游戏，当时已名叫《DYNASTY WARRIORS》，之后厂方在日本推出《真・三国无双》，美版却沿用上集名字叫《DYNASTY WARRIORS 2》，所以美版的《DYNASTY WARRIORS 4》即是日版的《真・三国无双3》。

请太郎帮我解决以上问题。THANKS！

LEAW JIAN XIONG

惊吓游戏的疑问

太郎兄：

你好，本人有几条问题希望你能为我解答

1）我曾利用2小时41分钟将GC版《BIOHAZARD 1》爆机，是用EASY MODE的JILL进行游戏（途中没有把枪交回BARRY及没有救出CHRIS），最后却未能得到隐藏武器“火箭炮”，究竟在哪里出错，怎样才能得到该武器。（不知是否不能使用隐藏武器“无限发手枪”或要用NORMAL或HARD MODE）

答：必须在NORMAL以上的难度于3小时内爆机才能取得无限弹的火箭炮，是否用三连发无限弹手枪并不是问题。

2）不知香港有没有《SIREN》的日版（水货版）游戏售卖，因为我所见在GAME SHOP售卖的都是行版，若有的话在哪里有售，及售价多少。

答：相信没有太多的游戏店返有行货代理的游戏，原因是现在日元高企，而行货游戏又往往比日本便宜很多，而且除了说明书及封底有少许分别之外，游戏本身并没有什么不同，游戏店自然不敢冒险避免责货，相信本港找不到水货版《SIREN》。

3）《SILENT HILL》与《PARASITE EVE》分别有否出第4及第3集的消息，若有的话会几时出及属于哪部主机。

答：《SILENT HILL》是有消息推出第四集，而且成数相当高，毕竟那是一个相当受欢迎的作品，尤其是在欧美，相信今年（2004年）内会推出。至于《PARASITE EVE》虽然曾有传闻出第三集，又或是什么《PE REBIRTH》，但似乎真的只是传闻。

4）另外于《BIOHAZARD 2》中，我在已取得“第4生还者”的情况下，再完成表里关3次，但却不能得到隐藏模式“豆腐”，究竟还欠缺什么。

答：在出现“第4生还者”模式后，要以S RANK（不用墨带和急救剂，每次均以2小时30分内）顺序完成表、里、表、里、表、里剧情，就会出现“第4生还者・豆腐”模式。

非常感谢你的回答，祝工作愉快，业务蒸蒸日上！

多谢你看我SEND的信

冒险游戏迷

《NARUTO》D级任务未成功

太郎兄：

我第一次来信，请务必抽中我。

1）据你回答某位读者对《NARUTO》（PS2）游戏中的问题，我也亲身验证过，可惜没有结果，只有在此再次向你询问有关D级任务的最后一个怎样才能打过。

答：本人不是很清楚你所说的最后任务，因为游戏开始时最初只有六个任务选择，但其实整个D级任务共有十五个之多，所以干脆在此将D级所有条件从头说一次吧。

项目	达成条件
任务1	1.战斗胜利
	2.30秒内结束战斗
任务2	1.战斗胜利
	2.使用第二段奥义打倒对手
任务3	1.战斗胜利
	2.当卓罗棒在三格的状态下打倒对手
任务4	1.战斗胜利
	2.使用第一段奥义打倒对手
任务5	1.战斗胜利
	2.使用第三段奥义打倒对手
任务6	1.战斗胜利
	2.生命值80%以上结束战斗
任务7	1.战斗胜利
	2.翻上墙壁两秒以上
任务8	1.战斗胜利
	2.翻上墙壁三秒以上
	3.当卓罗棒在三格的状态下打倒对手
任务9	1.战斗胜利
	2.三十秒以内结束战斗
	3.使用三次以上追击
任务10	1.战斗胜利
	2.三十秒内结束战斗
	3.使用六次以上追击
任务11	1.战斗胜利
	2.不使用奥义
	3.三十秒内结束战斗
任务12	1.战斗胜利
	2.不使用奥义
	3.不使用术
任务13	1.战斗胜利
	2.持有“瞬身之卷物”的状态下结束战斗
	3.三十秒内结束战斗
任务14	1.战斗胜利
	2.使用第三段奥义打倒对手
任务15	1.战斗胜利
	2.在对手的卓罗棒0的状态下打倒他

THANKS

MAN上

老机迷的心声

电玩太郎兄：

你好，鄙人是个老机迷，不要误会是资格老，而是年纪老。鄙人已刚过七十之年，这样老不老？

自97年初动过手术，儿女们要我提早退休，这样一来有时间故室家中，儿子就引诱玩游戏机。本来在他学业未成之前是个标准机迷，我经常提醒他不要太过沉迷，我也对游戏机不太感兴趣。

由于闲散之故，初时便买了部DC玩玩，过了不久，他建议我买部PS回家，说PS游戏较多选择，于是他又买了回来。随着时化的变迁，机种越来越厉害，游戏也生猛又动感。这样我便沉迷了，每天日间有空便开机，每天晚上也戴上无线耳筒又玩。现在，我除了拥有PS、DC、PS2也有XBOX，前二者已很少玩了。

说了一大堆废话，阁下以为我要表示什么？不过，我就要表明来意，就是：我既然对游戏有浓厚兴趣，当然就希望继续玩下去。另外，就是寄托了。鄙人既不打麻将，也不赌球。但是最重要的就是保持心境不老，而且更重要的是保持灵活性，包括脑筋、眼、耳、手及足。（足部当然是赛车游戏啦！）

这样一来，阁下可否同情这样一个老人家？

既然年老，当然各样灵活性远不及年轻一辈啦。每每买一只游戏碟回来，往往只打两三关，便很难继续玩下去。这样便形成了一种失落感，是否我放弃再玩呢？不过以前先后买了几套金手指套装间中可以过关（如果金手指的CODE合格的话）。不过，现在金手指已失效了，因为我先后换了三部PS2机了。

为了要争取玩下去，希望阁下同情一下这样一个老顽固。我记得前些时候贵刊登过《THE LORD OF THE RINGS：THE TWO TOWER》之秘技。其中我只可以用到回复一样，其他得不到结果。不过我也靠了这一点，终于可完成游戏，但是隐藏情节便玩不下去了。有时，不知是否心理问题，如得到无敌状态，每每砍瓜切菜的情境，可大快一下。

好了，等到贵刊刊出了《THE LORD OF THE RINGS：THE RETURN OF THE KING》，马上回家便依足指示尝试。但经过无数次的试验，没有一样可以使用，沮丧无限。鄙人现在有些请求，希望得阁下垂怜，可否以后多刊登秘技。无论PS2又好，XBOX又好，鄙人最喜爱的是动作游戏，边走边打、第一人称射击；格斗及射击游戏等。不过最要紧是先解我疑难，就是《THE LORD OF THE RINGS：THE RETURN OF THE KING》先。鄙人是贵刊的老读者，就无可置疑了，万二分诚恳。恳请阁下垂怜这个老人家是所厚望。

还有三个GAMES不知可有秘技：

1）《TIME CRISIS 3》

2）《CROUCHING TIGER HIDDEN DRAGON》（卧虎藏龙）

3）《CASTLEVANIA》

如蒙指示，感激不敬。

好了，写了长篇废话，现在已经深夜两点多钟了，暂且搁笔，容后再烦。

答：想不到本刊原来有一位如此资深的读者，实在令笔者感到惊喜。其实七十岁打机并不出奇，因为家中老母其实也年届七十有三，一样每天都玩麻雀及落下方块游戏，但倒不及阁下涉猎那么广泛。

至于你的问题，其实较早之前笔者也曾在之前回答过另一位读者，可能你没有留意到所有秘技都必须按着L1、L2、R1、R2不放来输入，而且当中无敌和回复体力秘技必须先爆一次机才能启用（可能对你来说是个失望的答案）。

而阁下问的另外三款游戏秘技，其实它们都没有特别的秘技，《TIME CRISIS 3》只有在正常难度爆机后，可以有无限子弹。其余两个游戏均没有任何秘技。至于多刊登游戏秘技，其实并非我们不想，而是现在游戏的秘技愈来愈少，尤其是日版游戏的秘技寥寥无几，可能是因为现在金手指的流行所至，我们总不能自己创作一些秘技出来。

太郎 祝安好

麻烦老人何南上

今后所有“太郎信箱”来信可发送到

Game-kjf@vip.163.com

欢迎大家踊跃来邮询问问题。

PlayStation

akio cyber café

e-mail a/c: akio@sceh.sony.com.hk

AGS

两万声，无言感激！

12月24日中午11:00

超过5000位机迷朋友，排队人龙，从2号大厅门口到会展中心地下入口、消防局、上天桥、华润大厦、鹰君中心，直至湾仔码头……

中午12:15

日本游戏界八大天王访港团，为机迷签名！

下午1:00

Kelly Vs 山内一典世纪之战

下午3:00

白色主机赛车组售罄

下午7:30

入场人数，超越60,000人！

谢谢你

创造了香港游戏界另一个神话！

GAME WEEKLY

"PlayStation logo" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
"Sony logo" is a registered trademark of Sony Corporation.

Sony Computer Entertainment Hong Kong Limited
網站：http://www.sony.com.hk/playstation

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

THE KING OF FIGHTERS 2003™

© SNK PLAYMORE
＊"THE KING OF FIGHTERS" 及 "拳皇" 是株式会社SNK PLAYMORE的注册商标。"NEOGEO" 是SNK PLAYMORE Corporation 的注册商标。

★拳皇 '03 游戏系统公式详解第二回★

☆有关 TACTICAL LEADER SYSTEM（队长战略系统）

本作中，在选择队员的时候，是从 3 人中选出一名作为队长的。

被选出作为队长的角色，将比其他的角色在能力上有更强的数值设定。

将队中 1 名角色摆在重要位置，再加上一直以来在《KOF》系列"中已存在的角色之间的相性，让使用队长的时机（用作保留实力的王牌，又或是最初作为主力去用）成为关键的战术之一，再加上如何尽快将对手的队长打倒，这些特色都使游戏的战略性大幅提高。

另外，角色们各自拥有自己专用的队长超必杀技。

队长是在选择角色时决定的，在未达成重组队伍的状态之前是不可更改的。但是，在选择角色登场顺序的倒数计时中却可以变更。

☆有关 LEADER（队长）的特征

队长角色与其他角色不同，可以使用比超必杀技更强力的"队长超必杀技"。

所谓队长超必杀技就是当角色被设定为队长时才能使用，比超必杀技更强力（具有更高的威力，性能及特殊效果等）的究极必杀技。

队长角色可以使用专用的"队长超必杀技"。所谓队长超必杀技就是当角色被设定为队长时才能使用，比超必杀技更强力（具有更高的威力，性能及特殊效果等）的究极必杀技

各角色都拥有专用的"队长超必杀技"。

例：草薙京的超必杀技一览

普通角色之时	队长角色之时
★里百八式・大蛇薙	★里百八式・大蛇薙
★百八拾贰式	★百八拾贰式
	★三神技之壹

有关气力量计（POWER GAUAGE）

本作也是面向对手作出攻击或击中对手，在画面下方的 POWER GAUGE（气力量计）会陆续增加。

当升至气力量计的尾部后，便会增加一个 POWER STOCK。

POWER STOCK 是在使用特定的行动下逐一消耗的。同时，POWER GAUGE 量计（气力量计）是一队三人共同拥有的。

0

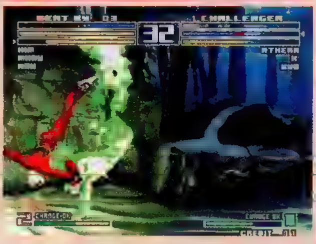
△ 使出必杀技，或击中对手将使 GAUGE 上升……

1

△ 每次 GAUGE 蓄满了后便会增加 POWER STOCK。

☆有关 POWER GAUAGE 的库存数

在游戏开始时 POWER GAUAGE最大库存数是三个。但是，每当队中减少一名成员后，最大库存数将增加一个，让玩家有反败为胜的机会。



三人均健在之时（没有一人被 KO）	剩下两人之时（一人被 KO）	只剩下一人之时（两人被 KO）
最大库存数 3	最大库存数 4	最大库存数 5

☆有关 POWER STOCK（气力库存）的消耗

气力库存在使用以下的动作时会消耗。消耗量因行动而异。

动作种类	消耗量
GUARD CANCEL ○○（所有跟 GUARD CANCEL 有关的动作）	1
交替攻击	1
超必杀技	1
队长超必杀技	2
SUPER CANCEL（指通常不能 CANCEL 的技，即主要是以必杀技 CANCEL 超必杀技之意。）	1

＊在SUPER CANCEL 出超必后，在使用【SUPER CANCEL（1）+超必（1）】的过程中共计会消耗两个库存。
＊注意：前作《KOF2002》及《SVC》中的 POWER MAX 状态在本作中并没有设定。

© SNK PLAYMORE 2003 ALL RIGHTS RESERVED.

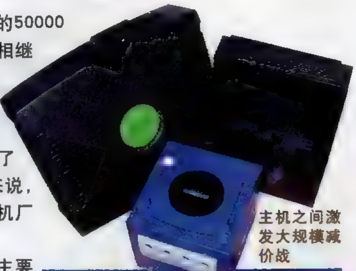
NEOGEO LAND

2003年的回望(硬件篇)

眨眼间2003年已经过去，而游戏机市场在这一年里也曾出现过一些变化，现在笔者就个人的观点去回顾今年各大机种的发展。

日本市场

首先日本方面，PS2推出了连硬盘版的50000型主机，而处于弱势的XBOX与GC，便相继减价或是推出附送游戏套装的超值版本。GC更把主机售价减至破格的14800日元，以一部发售只有两年多的主机来说，下跌之势实在过于急速。而这也带动了XBOX作出相应行动。无疑对于游戏迷来说，主机减价确实对消费者有利，然而对主机厂来说，这只有负面的影响。



主机之间激发大规模减价战

此话何解呢？主机销量积弱，其实主要是由于软件支持不足而引起的，作为消费者者都会希望自己买到的产品用途最多，有最丰富的选择性，价格反而是次要的因素，毕竟主机售价再便宜，如果没有自己喜欢的游戏可玩，那就没有意思了。从过往的游戏业历史来看，减价对于弱势的主机来说只有短程效果，或许在减价的首个月能稍微刺激销路，但很快这股气势就会降温，反而主流机种也跟着减价，会将彼此销量差距进一步扩大，始终减价只是治标，而不是治本。

PS2包揽绝大部分日本人气作品

要治本就得从对应软件方面着手，例如XBOX在日本因为游戏口味问题，所以无法获得大众青睐，厂方就应对症下药，多拉拢日资厂商为自己效力，就算采取银弹政策也在所不惜，要知道很多消费者是认游戏而不认主机的，有哪个想玩的游戏在该主机上推出，就会自然肯掏腰包买机。相反软件吸引力不够，就算送给他也未必会要。

XB游戏口味未能吸引日本人

欧美市场

硬盘套装还未投入美国市场，导致《FFXI》迟迟无法推出。

相比起日本，欧美方面形势则较为紧凑，主机销售上三机种其实并没有特别在硬件上作出改动，例如PS2至今仍然未推出硬盘，似乎厂方对于要投入一件售价颇昂贵的周边甚为忌惮，所以美版《FFXI》也要等到2004年3月才发售。于是三部机便以减价来抢客，基本上形势仍是倒向PS2那方，但第二位之争却相当激烈，XBOX仗着地利与人和也能保持一定的市场占有率。

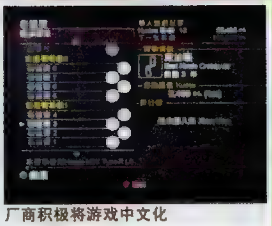
在注重硬件性能的欧美市场，GC曾一度被XBOX比下去，之后减价确能令它挽回不少面子。然而正如上几段所说，那只是一种治标手法。由于美资厂商普遍都不太支持GC，所以这股气势能维持多久实在是个问题，事实上十一月GC在欧美销路已再被XBOX赶过，难道任天堂又再发动一次减价战吗？

不少美资厂商都不看好GC未来

各种电视游戏活动也增加

香港市场

至于香港市场方面，同样也是以PS2为首，这可以算是该主机这几年累积而来的人气。一般香港人买机主要是看游戏的选择性，什么机最多人买，有一种赶潮流的风气，更大问题就是翻版成行成市，他们着眼点可能是如何能以最少的金钱玩到最多的游戏，但可能真正会花心思去玩游戏没有几个。



厂商积极将游戏中文化

微软对于在香港宣传XB不遗余力

在香港以往对于游戏机的宣传一向并不够，主要原因相信是主机厂如SEGA、NEC和任天堂都是海外公司，对于香港这个弹丸之地不太重视。最多也只是找一间港资公司作为总代理，在资金有限的情况下，自然不会到处卖广告推销。然而自从SCE在港设立分公司后，便积极对外推销PS和PS2，因为那是自家产品，自然多几分重视。而2003年初行货XBOX进袭，更使得这个广告推销战更趋白热化，双方都使出浑身解数，例如双方都积极地为游戏迷提供中文化的游戏，PS2的行货游戏选择越来越丰富，而XB也以各种赠品做招徕，一时之间令香港游戏业朝气勃勃，得益的相信还是香港机迷。

中国市场

神游机可能只是任天堂的试金石

对于大陆市场，不单只是游戏主机厂，甚至其他外资公司都希望能够打入，要知道中国坐拥全球最庞大的人口，能够将自家产品输入，就如同挖到金矿一样。过去中国给大家一种人民生活水平偏低的感觉。但自从经济开放后，中国多个大城市的经济环境已经直逼香港，甚至有不少当地人比港人更富裕。

不过虽说中国经济开放，然而要把商品输入大陆仍然有着许多的限制，就以电视游戏机为例，一直以来游戏机都无法正式打进中国市场。但是否内地的人就不玩游戏呢？这个当然不是，相反目前中国也许多好此道者，且并不是“半桶水”打机人士，而是相当专业的机迷，可能比很多香港人更认真地去对待电视游戏。既然有市场就有商机，因此很多人只有买水货，目前像深圳这些与香港接壤的大城市，新软件发售可能只比香港晚半天，可见他们对这方面的渴求有多高。

中国人对游戏资讯的渴求相当强

回看主机厂商，面对欧、美、日三大主要市场接近饱和的状态，中国这块肥美的猪肉自然令她们垂涎三尺。终于在十二月SCE成功取得中国政府的认可，让PS2正式进军大陆市场。虽然说PS2的水货早已在大陆充斥，但能有正式代理始终会不一样，从目前预订的反应来看效果相当不俗。

相比起其他主机，占了先机的PS2，相信日后在中国会有一定的优势。反观任天堂此刻才以N64机能的神游机投入大陆市场，似乎有点儿落伍，不过据知神游机在当地反应不俗，可能与一机收录多款游戏，以及全面简体中文化有关。不过大家都知道N64已停产多年，可以说没有什么未来性，或者说是任天堂作为将GC引入中国的一个台阶。

PS2正式登陆中国，将掀起另一场血战。

至于以全世界为舞台的Microsoft，暂时还未打中国大陆市场的主意，当然不排除她们已在进行步署，但是先机已失，能否在日后挽回实在难说，只能告诫她要加把劲。

结论

今年游戏市场，家用机没有什么重大突破，由于各大主机厂早已把次世代主机战争设在2005年爆发，所以今年实在较为平静，继续由一些“当打”机种来维持下去。而形势上还是由PS2独领风骚，所以其他对手只有以减价来争取地区优势，因此今年可称为是打减价战的一年。

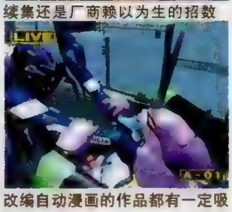
太郎天地

2003年的回顾(软件篇)

前面以个人观点回顾了2003年各地硬件市场的发展，接下来说说软件方面，至于掌机市场就留待后面再谈。

续集与动漫画主宰市场

续集还是厂商赖以为生的招数


改编自动漫画的作品都有一定吸引力

谈到软件，个人觉得其实以整体市场来谈论可能比较方便。事实上目前的日本游戏开发商，往往会在使软件更趋向全球性。因为单靠日本未必能够支撑整个局势，而制作一款能让世界各地游戏迷能接受的软件更为有利，最少无需刻意为两个主要市场刻意做区分，无论是人手及资金都会更有利。

其实大家都明白到近几年游戏市场主要是靠续集来维持，虽然有不少人都指责厂商太倚重人气作品的续篇，炒而又炒，令游戏迷欠少惊喜。然而骂归骂，到这些旧调重弹、旧酒新瓶的作品推出时，大家还是照单全收。毕竟续集对于厂商来说是一种保障，正所谓烂船也有三斤钉，只要一些死忠派继续捧场，它们就不愁业绩。商场如战场，打仗无论如何都需要弹药，游戏厂要靠大作保持稳定的收入，再藉这些弹药去投资其他新作。

胜利者与失败者

光是《WINNING ELEVEN》已经让KONAMI赚大钱

《网球王子》作品出之不断

前年成功的续集游戏在去年继续出续集，而前年的成功新作到了去年就会推出续集，当然去年成功的新作相信今年也会有续集，这已成了不变的定律。只要厂商抓到一只会生金蛋的鸡，就会不断催生，直到它不再下蛋为止。正如之前情报网络报导，根据日本上半年度的日本游戏市场统计，能闯入十大高销量的游戏不是续集就是改编自动漫画的作品，可见名气已成为游戏迷选购的指标。

论游戏厂商，去年（2003年）发展不俗的当数KONAMI、KOEI和BANDAI。首先KONAMI可称得是目前世界发行最多作品的厂商，手上更有不少具有稳定销量的作品，包括已成为“定番”游戏的《WINNING ELEVEN》和《实况棒球》，前者无论在日本、亚洲还是欧洲均有大量支持者，后者虽然仅在日本推出，然每作也有数十万销量，成绩斐然。其他作品如《SILENT HILL》、《游戏王》、《网球王子》也有稳定的表现，特别是《游戏王》虽然在日本人气锐减，于美国却凭借动漫画而人气急升。

《真·三国无双》已是KOEI的掌上明珠

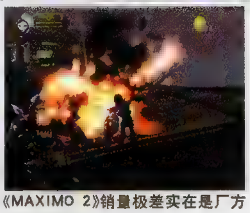
KONAMI以大撒网的战术来笑傲群雄，但也有厂商采取重点出击的战术，而KOEI正是后者的代表。光荣过去虽然以战略SLG而成名，但近年谈到该厂，大家只会想到动作游戏《真·三国无双》，事实上该作品在世界各地都吃得开，推出往往都有近百万套销量，就连资料片也有不俗表现。单是这个作品已令KOEI赚个盘满钵满，其他游戏则是守业之用。

《机动战士高达》仍是BANDAI的必杀技

BANDAI虽然也有在美国发行游戏，可是发展却并不见有多顺利，该厂主要还是靠日本这个根据地为主。如果是对游戏稍有认识的人，都会知道BANDAI最擅长改编动漫画，单是不断推出的《机动战士GUNDAM》就已经令厂商有稳定的收入，再加上《ONE PIECE》、《NARUTO》这些人气漫画，以及人气复活的《DRAGON BALL Z》，也令厂商有绝佳的业绩。

任天堂对自己过份自信

其实除了以上三间厂外，任天堂也是当然的胜利者，但笔者所指的仅是软件。GBA的《POKEMON（口袋妖怪）》继续热卖，另外尽管GC在日本远不如PS2，但凭着任天堂的魔力，其出品的GC游戏仍然有相当高的销量。像《塞尔达传说 风之杖》蚀本，则要归咎于厂方过份自信而生产太多，到最后需要贱价求售。而任天堂上半年度出现大量赤字，除了以上原因外，主要是因为GC滞销，就算下半年度减价令主机销量反弹，相信因成本问题而难以扭转业绩。

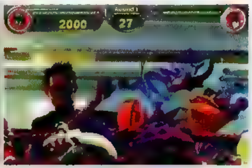

《MAXIMO 2》销量极差实在是厂方始料不及

至于今年表现最令人失望的厂商，可能要数CAPCOM，其主打作《BIOHAZARD 4》没有下文，《鬼武者3》又要等到2004年2月发售。在XB的《DINO CRISIS 3》碍于机种及内容变化过大而招致滑铁卢，多款新作与续集游戏如《鬼武者 无赖传》、《MAXIMO 2》表现又强差人意，只有GBA的《ROCKMAN EXE》有较佳表现。最令人诧异的是CAPCOM今年在日本最好卖的PS2游戏竟是ROCKSTAR的《GTA3》，是否有点那个呢？

负面与令人惊喜的作品

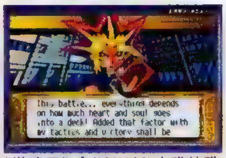
欧美方面，所有风头似乎都集中在ROCKSTAR的《GTA》系列。首先《GTA：VICECITY》单是欧美销量已超过500万套，而这个游戏又因为意识内容问题引发出很多风波，先有少年模仿它而到处偷车，之后又有学园枪杀案发生，收害者家人要求厂方赔偿。接着又因某任务以屠杀海地人而引起诉讼，还被其他公司控告抄袭创意。可说负面新闻不绝于耳，然而厂商一概不理，最新作正在全力开发，务求在2004年再创一番“孽绩”。

《GTA》系列创下许多“孽绩”


《EYETOY》得到空前的成功

虽然游戏界被一片续集风所包围，但是并不是没有令人惊喜的作品，其中最成功的要算是SCE的《EYETOY》。或者你可以说它的概念源于KONAMI的《THE警察官·新宿24时》，但《EYETOY》更进一步令玩家现身于萤幕上，打破了玩家只是旁观者的感觉。而此作品在欧美也获得空前成功，个人觉得其成就好比当年KONAMI创造《DDR》那样。

美国吹起日式游戏风


《游戏王》令KONAMI大赚特赚

美国近年吹起了日本动漫画风，像集英社就把旗下的漫画翻译在当地推出，不少日本的人气漫画都在当地大红大紫，例如《龙珠Z》、《游戏王》，甚至《幽游白书》，令持有其游戏版权的厂商眉开眼笑。相信迟些《ONE PIECE》、《NARUTO》也可在美国闯出一番天地来。

《龙珠Z》刮起日本旋风

《PGR2》刺激不少港人玩上线游戏

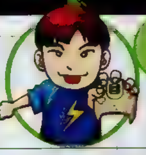
至于目前各大游戏厂关注的ONLINE游戏发展，正如笔者较早之前所写有关的文章，日本仍然受到很多外在因素影响，令上线游戏未能有长足的发展。不过日本厂商已确实逐步将游戏渗入上线元素，例如KOEI的《信长之野望ONLINE》，虽然该作品成绩强差人意，但总要有人踏出一步。而就算未能实现即时网上对战，也有下载内容，或是以游戏档案进行数据化对战。接近年尾无论PS2或XB都有不少上线游戏，尽管都并非网络专用游戏，但确实起着刺激作用，例如XB的《PGR2》就吸引不少香港人争相购买XBOX LIVE。

结论

《FF XII》是不是大家最期待的作品呢？

《MGS3》不知今年是否能够发售

2003年总计仍然是续集天下的一年，至于2004年当然免不了大量续集投入市场，例如《鬼武者3》、《FF XII》、《KINGDOM HEARTS II》、《MGS3》、《BIOHAZARD4》、《机战MX》等等。但是也有不少新作如《MONSTER HUNTER》、《TRUE FANTASY LIVE ONLINE》、《战国无双》整装待发，希望未来游戏厂能给予我们更多的选择。



2003年的回望（掌机篇）

WS终于宣告结束

虽说本次题目是回顾2003年的掌机市场发展，其实今年在市场上并没有特别大的变化，任天堂的GBA依然独领风骚，不仅在日本长时间与PS2争做每周销量第一，在欧美以至世界各地依然热卖。而2003年2月14日厂方推出进化机种GBA SP，使得该掌机销量有更大的突破，在整个掌机市场中的地位更加稳固。

GBASP成功继承GBA的位置

GBA几近独霸掌机游戏市场，而一直与之争锋的是BANDAI掌机WS。在经过多番改良后，WS还是没有办法扭转原来的劣势。BANDAI也明白GBA在市场上所占的地位，以及投靠它后能获得多大的利益，但碍于自己也是掌机生产商，若投入到任天堂门下实在挂不住面子。不过事实归事实，没有钱赚的生意总不能一直支撑下去的，这种负隅顽抗对自己并无益处。

WS终于宣布退役

BANDAI加盟对GBA如虎添翼

终于厂方在今年中正式宣布加盟GBA，但同时强调WS并未停产，往后会以接订单方式生产。不过明眼人都知道，到底还会有什么人想买WS呢？事实上BANDAI加盟GBA是迟早的事，因为厂方早在美国为该掌机开发软件，原因可能是WS并无海外市场，所以原则上没有抵触自己的身分，至于投入GBA阵营要克服的纯粹是心理包袱。

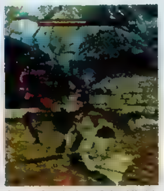
N-GAGE未成气候

虽然GBA少了一个对手，但大家都知道其实也有不少后来者涌现出来，首先NOKIA（诺基亚）早在2002年发表的掌机兼掌机电话的N-GAGE，于2003年美国E3首度公开让人试玩，并于10月7日发售。这部掌机电话游戏机以性能而言实在不算差，例如它是首部可以显示多边形画面的掌机，加上还有许多游戏机以外的功能，所以也吸引到不少机迷的注意。

N-GAGE有给人后劲不继之感

可是N-GAGE还是有一些先天或后天性缺点，首先游戏屏幕较其他掌机小，对于习惯以4比3或16比9画面打机的人来说的确不怎么顺眼。其次是售价，的确N-GAGE本身既有打机、又可听收音机、听MP3，以及能够打电话。这些功能加起来卖这个价钱的确是值得，然而对某些人来说还是觉得将之分开来较好。其三是听电话不便，虽然说厂方标榜的是打机功能，但大众可能还是以打电话为优先，然而用它来听电话确有点异样，相信不少人因为这个心理障碍而没有动心。

软件多为欧美作品，口味不是任何人都能接受的



与一般掌机采用横画面感觉大相径庭

最后是所有游戏机均需面对的问题，就是软件支持，目前表明为N-GAGE开发软件的公司不超过十间，软件支持量令人担心。对日本或亚洲游戏迷来说，最有名气的只有SEGA和TAITO。如果厂方目标是以打机为重点，这样就似乎没有令人愿意付钱的说服力。目前仅次于美国的最大市场是日本，由于通讯系统问题，使得N-GAGE要打进日本市场很不容易，加上软件厂以欧美为主，这就更难打破状况。事实上N-GAGE推出至今除了初期时发表在欧洲卖出四十万部，便未有新的销售数字，就连应该是主场的美国也未见喜色，心里明白的人都知道实际情况，如果卖得好，就算没人问厂方也会公布销量。

PSP将成今年台风眼

N-GAGE是否失败了还言之尚早，但仍未站稳阵脚的它，除了面对原来的对手GBA外，其他敌人也已经静静地搞起“革命”。首先目前游戏机坛巨头SCE，在E3举行的前一天公布正式投入掌机市场的竞争，推出全新的掌机PSP。目前PS2占了全球六成以上的家庭游戏机市场，很多人早已在猜想厂方何时朝掌机市场进军，因为市场说得好听些有GBA和WS两部掌机，但实际上前者占了九成的占有率，试问这样一个肥缺又怎可错失？

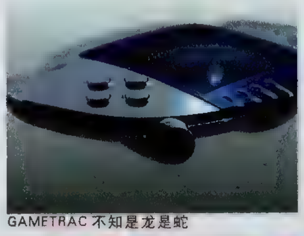
PSP暂定图像突然曝光，成功引开大众对N-GAGE的注目。

专用媒体相信可阻止被盗版

至于PSP在发表之初仅展示了它使用的新媒体UMD，而有关硬件的性能其实相当含糊，厂方更表示要等到2004年E3才会展出其试铁样版机。不过面对另一敌手N-GAGE的出现，厂方为了引开别人对后者的注意力，于是打破缄默，公开了PSP的外观暂定图片。这一招又确实达到一定的效果，最少网上就有不少人为此而展开讨论，厂方更以考虑是否加入掌机电话功能来进一步打击N-GAGE。而PSP目前预定今年年底发售，相信多数玩家都会将焦点放在它身上，毕竟SCE一旦决定之后必定会朝最高目标努力，PSP能否抢夺GBA第一的地位就要看2005年了。

其他新对手问题多多

除了PSP之外，其实欧美方面也有其他厂商企图染指掌机市场，当中一部是类似PDA（电子手帐）的游戏机。另外一间名为TIGER TELEMATUCS的公司，也发表要在今年4至6月推出一部掌机GAMETRAC，让未来的掌机市场一时之间好不热闹。



GAMETRAC不知是龙是蛇

相信PSP的影像表现会比PS出色（图为PS画面）

虽然说有竞争才有进步，然而除了PSP之外，其他的掌机似乎都欠缺部署，笔者所指的除了主机性能外，还有对应软件及机能平衡。各位要知道作为游戏迷，最重要的还是自己所买的主机是否有充足的软件供应，就像XB在日本市场那样，没有吸引人的作品就很难提起消费者购买的欲望。虽然PSP暂时还未公布有什么对应的游戏，但游戏迷已估计到目前有效力PS2的厂商应该都会考虑兼顾PSP软件开发，所以不愁没有游戏玩，相反像GAMETRAC实在有太多不明朗因素，前途令人难以乐观。

虽然目前PSP似乎是最能左右大局的新掌机，但要说它完全没有隐忧也言之尚早，首先PSP机能相信会比PS更强，然而这就会提高了开发成本。事实上网上也流传着PSP一个游戏需要十五至二十人来制作，相反GBA软件有利之处是六至七人已经足够，因此如果PSP软件要压低售价与GBA竞争是有潜在危险的，因为现在消费者最关心的还是价钱。

结论

2004年GBA将会继续领导群雄，预计这一年还没有对手能够威胁到它的地位，至于年底PSP是否如期推出，就要看SCE在宣传及市场策略上如何布置了，不过未来由GBA与PSP两者竞争的局面是可以预期的，大家就走着瞧吧。

之前任天堂发表的异例机种是否会造成另一轰动消息呢？（图为传闻的图片）

Text : Dr.Game Design : SL

直击报导！高达世纪展览2003

被誉为"香港有史以来最大型高达展览"的"高达世纪展览2003"已于12月19日在荃湾愉景新城开幕，现在就让我们带大家到现场感受一下当时的盛况！

劲！格纳库型舞台＋超巨大高达模型！

一踏进展览场地，便会看见中央的舞台，这个大型的舞台参照高达作品中的格纳库来制作，而且两旁更放置了共10部超过2公尺高的不同型号高达，包括Z GUNDAM、GP-01、S GUNDAM、ν GUNDAM等，吸引了每个参观者的目光！

全球首次现身！渣古概念车登场

这一款由DAIHATSU的COPEN改装而成的渣古概念车也是全场的焦点，以渣古的墨绿色为主色，再加上吉翁军的徽章，独眼等标记，如能驾驶着这部车在街道上行驶，肯定会成为被羡慕的对象！

当然名车也要有美女作陪衬！

超巨大情景模型＆各地模型王结集！

另外场地内还摆放了一副超巨型的情景组合，使用了数十部高达MG模型，规模之大绝对是前所未有的，此外场中也会展出来自亚洲7个地区的高达模型高手的作品，是模型迷观摩的好机会！

高达迷必到！GUNDAM之部屋

在展览场地的一角，工作人员特地布置了两间以高达产品作为主题的起居室，当中摆放了无数高达的家俱和装饰品，更有美丽的模特儿在房间内模拟生活，自认是高达迷的话便绝对不能错过，好好参观一下然后为自己的房间进行改装吧！

高达部屋旁边的是夏亚的部屋，不知夏亚的房间是否真的这样子？

GUNDAM IMAGE GIRL大集合！

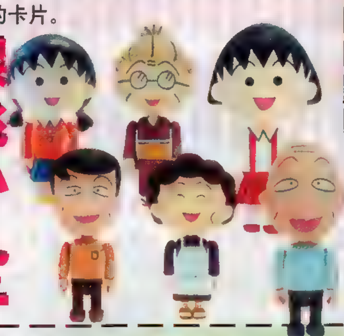
当然还有10位美丽动人的GUNDAM IMAGE GIRL在场内供各位拍照，因此若打算到场参观的话，便不要忘记带摄影机了！

除了上面所介绍的之外，场内还设有有奖摊位游戏、最新高达游戏试玩及特卖场等，"高达世纪展览2003"的展期至2004年1月1日为止，各位千万不要错过！

Text : Dr.Game Design : Kennie

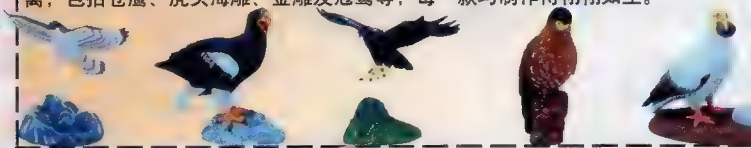
积木人形 樱桃小丸子

每个约6cm高的小丸子积木人形，第1弹是小丸子家中的6名成员，另加还有1款是特别款式，角色的造形跟动画版非常接近，每款更附送写有爷爷友藏的新诗的卡片。



苍鹰 地球生命纪行

以野生动物为主题的“地球生命纪行”模型最新产品，本次一共收录了6种相当具代表性的肉食性猛禽，包括苍鹰、虎头海雕、金雕及冠鹫等，每一款均制作得栩栩如生。



阿拉蕾 Action Figure 模型

阿拉蕾的最新迷你积木人型模型，收录了阿拉蕾、阿卡、小宝宝、则卷千平、山吹老师、则卷太平、宇宙大王、傻瓜超人、马西利特博士等一群大家熟悉的人物，特别款则是穿着宇宙警备队制服的阿拉蕾。

龙珠Z景品 撒亚人篇 POSING FIGURE

龙珠Z的最新景品，全套共11款，除了稀有的龟仙人版悟空之外，其余5款均备有彩色版及黑白版，人形的部分关节可动，能摆出各种姿势。

任天堂 Box Figure Collection 塞尔达传说：4支剑篇

以GBA的同名游戏为主题的扭旦，分别收录了4种不同颜色的林克，每个除了附送剑和盾牌之外，还会附送精灵、宝石及其他道具，而且头部转动时双眼也会随着摆动。

龙珠景品～爆走筋斗云

以筋斗云作为主角的龙珠景品，全套4款分别以少年版悟空、青年版悟空、悟空+小林以及孙悟饭为主题，上发条后筋斗云便会自动行走。

迷你样本系列 CAKE ON PARADE

制作得非常逼真的“迷你样本系列”最新产品，本次以西式糕点作为主题，全套共12款，包括杂果卷、提子杂果沫丝、巧克力蛋糕和圣诞蛋糕，光是看就已让人垂涎三尺了。

资料提供：日通动画廊 香港鲗鱼涌康怡广场北座1楼F30–31 Tel：25605806 香港轩尼诗道288号英皇集团中心地库B23号铺 网址：www.toyshotline.com.hk

GUNDAM Ultimate Operation Vol.4

出自VOLKS出色造形师之手的高达模型最新作，所收录的6款MS包括旧渣古、渣古(普通型&沙漠型)、局地战用大魔(普通型&沙漠型)以及重装甲高达，每款MS的主要关节均可动，更可与系列的其他机体交换武器。

资料提供：BANDAI 总代理：瑞华行

百兽战队迷你模型模型 GAO IKAROS

另一套百兽战队的迷你模型，本次是3款可合体成为GAO IKAROS的百兽机体，而且合体后更可变形成为防御模式。

百兽战队迷你模型模型 POWER ANIMALS

全套5款的百兽战队模型，集齐之后更可成为相同系列的GAO KING的武装，甚至与之结合成为更强力的GAO MUSCLE。

Text : Dr.Game Design : Kennie

Nintendo历代主机匙扣 ～手掌机篇

以任天堂历代的手掌机为主题的钥匙扣景品，全套共有6款，包括过桥抽板、八爪鱼、火烛救人这3部经典卡片机，以及Gameboy、GBA及GBA SP这3款手掌机，最适合机迷买来收藏。

面包超人苹果棋景品

专为面包超人的FANS而设的苹果棋景品，分别有两款不同的图案，最适合教导小朋友来玩。

Story Image Figure～浪客剑心Series II

本次收录了志志雄真实、濑田宗次郎等原作中在京都篇中登场的角色，而主角剑心则会以绯村拔刀斋的造形现身，全套共10款，各全高约10至11cm。

豆腐亲子钥匙扣扭蛋

因推出KUBRICK而广为人知的豆腐人终于有其他商品面世了，全套连同特别款共有11种，包括玉子豆腐、毒豆腐、美国豆腐、豆腐王等，造形十分细致。

“百货公司的回忆”模型

以日本60年代的百货公司天台为主题的模型，内容包括大家怀念的儿童餐、电动玩具以及波子机等，全套共10款，包括7种普通款及3种不同颜色的特别款。

好朋友乔巴毛公仔景品2

以《ONE PIECE》的人气角色乔巴为主题的大型毛公仔景品第2弹，全套两款分别是手持铁皮的乔巴和拿着乔巴的路飞。

新世纪福音战士景品～Extra Winter Figure

两位人见人爱的女主角明日香和绫波丽，穿上华丽的冬装跟各位见面，两者的围巾均可摘下来，感觉截然不同。

手冢治虫人物超级珍宝靠垫

以4位手冢先生笔下的人物铁臂阿童木、怪医秦博士及小白狮等为主角的大型靠垫，用来布置家居十分适合。

来年动画新作巡礼·二

Howl's Moving Castle

● 2004年夏季上映

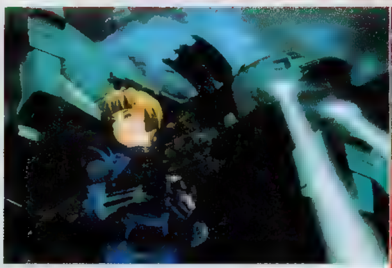
STAFF
[illegible]：Diana Wynne Jones
[illegible]本·监督：宫崎骏
[illegible]ODUCER：铃木敏夫
[illegible]：Studio Ghibli

作品简介

《Howl's Moving Castle》日本著名动画大师宫崎骏先生的最新动画电影，该作品改编自英国作家Diana Wynne Jones于1986年推出的畅销儿童文学作品。故事舞台是科学与魔法混杂的世界，内容描写生活于"移动城"的魔法使Howl，以及受"荒地之魔女"诅咒而变成90岁老婆婆的苏菲，两人之间发展出的恋爱故事。顺带一带，本作用上大量3DCG效果来制作，将巨大的"移动城"真实地展现观众们的眼前。

剧场版 APPLESEED

● 2004年4月全国东宝院线上映

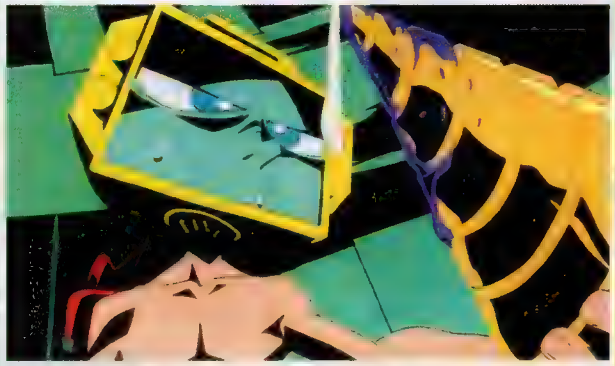


STAFF
[illegible]作：士郎正宗
[illegible]伸志
[illegible]利文彦
[illegible]：BOOM BOOM
[illegible]
[illegible]OLD、
[illegible]JAXX、
AKUFEN、
ATOM HEART、
[illegible]RAUMSCHMIERE

作品简介

漫画家士郎正宗先生的著名作品《APPLE SEED》，以往曾多次被映像化，本次全新的电影版本，将交由《乒乓》的制作者曾利文彦先生负责全3DCG制作。本作内容讲述大战后的公元2131年，人类被迫迁居到最后的巨大都市"奥伦普斯"后发生的故事。

DEAD LEAVES



● 2004年1月中旬上映预定

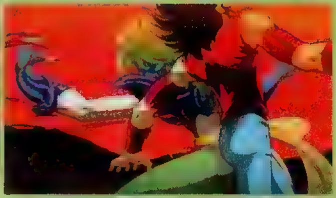
STAFF
企划·原案·概念人设：今井トウンズ
监督·动画人设·作画监督：今石洋之
音乐：池濑广
CAST
RETRO：山口胜平
PANDY：本田贵子

故事简介

舞台是未来的世界，失去记忆的RETRO和PANDY因在市内捣乱而被捕，结果二人被押送往月亮刑务所DEAD LEAVES，他们的命运将会怎样？能否成功从牢狱中逃出呢？

剧场版 圣斗士星矢 天界篇 序奏 overture

● 2004年2月14日全国剧场上映



故事简介

相隔15年之后，"《圣斗士星矢》系列"的剧场版再次重生，本次故事讲述在与冥王哈迪斯大战过后，星矢已变成活死人的模样，其后雅典娜的姐姐带着天斗士出现，沙织为救星矢的生命，决定将雅典娜的地位舍弃，把地上世界交到姐姐的手中。

STAFF
[illegible]作·故事原案：车田正美
[illegible]：山内重保
企划：[illegible]田博之
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
人物[illegible]
CAST
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]

SPIRIT

● 2004年上映预定

STAFF
监督：杉山庆一
PRODUCER：村滨章司
原案：饭田马之介
剧本：村井さだゆき
人物设计：[illegible]方刚志
[illegible]：前田真宏
[illegible]：GONZO DIGIMATION

故事简介

作品舞台是文明崩溃的未来世界，主人公AGITO在森林里遇上一名不可思议的少女，从此一起展开冒险的旅程。

铁人28号

STAFF

监督、系列构成：今川泰宏
人物设计：[illegible]
美术监督：手田一
音乐：千住明
剧本：今川泰宏、北岛博明、铃木宪一、堀中明美
分镜构图：今川泰宏、[illegible]
と、望月雅晴、安田贤司、
古川順康、横山彰利
作画监督：樱井和彦、吉川真一、石川晋吾

著名漫画家横山光辉先生的巨著《铁人28号》，踏入2004年后将再次被动画化，原作漫画是刊登于昭和30年代的月刊杂志《少年》，当年继《铁臂阿童木》之后首度制成电视卡通片，深受观众们欢迎。虽然《铁人28号》在过去已多次被改编为动画版，不过本次新作以忠于原著精髓为宗旨，必然带给动画迷不同的全新印象。

故事剧情

昭和30年，二次大战结束10年后，日本经济处于高速成长期。某天，在南方小岛上发现了旧日本军的秘密兵器研究所，不久从里面发掘出巨大的炮弹。炮弹被运送到日本，而其实这些炮弹里收藏着少年侦探金田正太郎的亡父金田博士于大战时期制造出来的最终兵器"铁人28号"……

BURN-UP SCRAMBLE

STAFF

监督：林宏树
系列构成、剧本：植竹须美男
剧本：花田十辉
人物设计：村田俊治
动画制作：A C
音乐：信田かずお

OVA《BURN—UP》、《BURN—UP W》、"《BURN—UP EXCESS》系列"，即将以TV动画的形式与大家见面，内容及登场人将焕然一新，作品标题名称是《BURN—UP SCRAMBLE》，预定从2004年1月开始在日本电视上播出。

故事概要

拥有超人格斗能力的利绪、超级天才狙击手真弥、复合超能力者莉莉嘉这三位美少女，她们的工作范围主要是对付一般警察无法应付的敌人。三位女警在才貌双全的队长带领下，将演出一段紧张刺激的精彩故事。

甲子园利绪

在祖父的训练下，利绪拥有与众不同的格斗能力，不过其实本人相当女性化，更渴望体验到恋爱的滋味。

神宫真弥

过去的经历不明，只知道她对枪械的一切非常了解，一般情况下不会表露出自己的情感，然而事实上自己对与异性之间关系却非常清楚。

莉莉嘉·艾波

某国家秘密研究出来的复合超能力者，实际拥有的能力不知，由于一直在研究所里成长，对外面的世界全无认识。

蒙面超人剑

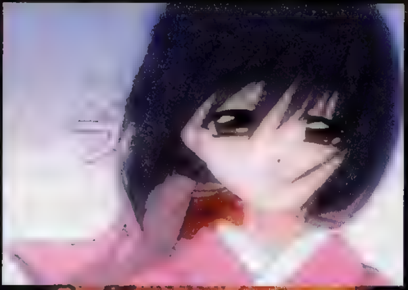
继《蒙面超人555》之后，从2004年1月25日开始，日本电视上将播放最新一辑作品《蒙面超人 剑》，以暂时公开的有限资料来看，本次的蒙面超人以“葵扇”、“红心”、“梅花”、“阶砖”作为标志，至于详细情况留待日后再为大家介绍。

PEACE MAKER 铁

为了加入新撰组，铁之助与冲田必须来一次比试。

作品里将有众多不同类型的角色登场，包括图中的粉红猪。

日本电视台播放中的卡通片《PEACE MAKER 铁》，收录了第一话“樱”的内容的DVD已经推出，喜欢日本武士的朋友要留意了。本作描述元治元年的春天，15岁的少年市村铁之助为了向杀害双亲的人报仇，专程加入京都的新撰组进行锻炼。然而由于铁之助的体格矮小，比他早一步入队的前辈辰之助非常担心他的能力，于是突然安排铁之助与天才剑士冲田总司进行一次比试，结果…



这位是铁之助的女朋友沙夜

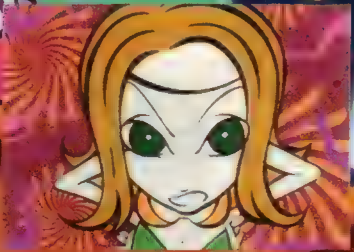
数码少女 POP! 1

●2003年12月21日发售 DVD 3800日元 片长

从一个动画网页中诞生的《数码少女》，以她为主题的服装和精品同样大受欢迎，接着被制作成电视卡通，反映依然非常好，而刚推出的DVD动画第一卷，收录了第1至第13话的内容。本作故事讲述在某一天，机械人“数码少女”突然从天而降，其后与经营发型屋的尼路及喜爱发明的小学生山口一起居住。不过“数码少女”始终是一个机械人，做事方法与行动和常人不同，因此经常惹来麻烦的事，照此继续下去，“数码少女”能否像普通少女那样生活呢？

对于身为机械人的她，变身只不过是轻而易举的事情。

与数码少女一起住，麻烦的事情接踵而来。



太空保卫者

●04年1月21日发售，上（第1至28话） 下（第29至 话），各 日元

“松本零士”先生原作的超级机械人动画作品，多年前曾于香港电视上播出，主角机械人能够变成战斗机的型态，于当年吸引了不少卡通迷的注意。

读者纵横谈

有不少读者来信或者email反映杂志本土的内容较少，这点我们正在逐渐改进。例如本期的“读者纵横谈”放上的是国内读者通过email寄来的稿件，而攻略方面也有通过约稿来对两作《前线任务》进行了重要的补充等相应措施。另外本栏目所征集的稿件范围相当广泛，无论是玩游戏时的一时感悟，业界变化的个人想法，乃至对杂志上文章的相关评论等等，只要是能够写出自己的独特见解，都有可能被本栏目采用，欢迎踊跃来稿！

投稿请发email到game-kjf@vip.163.com，如果是通过邮局邮寄的话，请寄到以下地址：深圳市 34-007信箱，邮政编码518034

投稿请注意以下方面：

1.语句通顺，言之有物。

2.字数保持在2500~3000字。

3.在稿件中注明发表时使用的笔名。

4.在稿件中注明真实姓名和使用的银行卡号（招行或者交行的银行卡，后者还需要注明开卡城市），如果无银行卡请注明姓名和汇款地址，以便及时发放稿费。

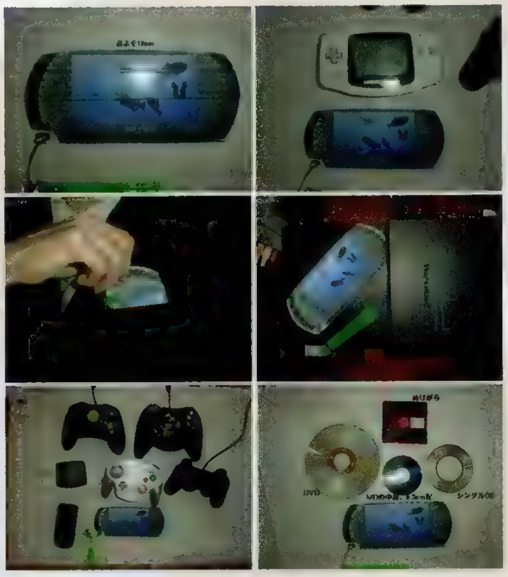
以后随着稿件的增加，我们也会适当扩充本栏目的页数，欢迎大家踊跃来稿。同样，《GAME WEEKLY》的相同栏目中的精华文章我们也会及时为大家献上。

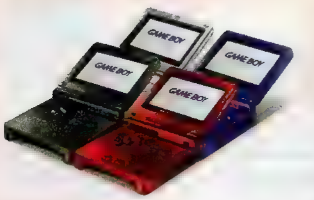
口袋战争

文：于吉涛

如果说当今世界上只有一家游戏公司还在单纯地为了最根本的游戏性而不是给人以感官刺激而做游戏的话，那么这家公司无疑就是百年老社——任天堂。然而很多时候，并不是你替别人着想就会换来回报的，任天堂也面临着这样的问题——至少在家用机上如此，任天堂的辉煌自从主机进入次世代以来就没有再现，我们与其说是索尼经商有道，倒不如说是任天堂的固执使自己陷入了困境。但是，这也仅仅是在家用机领域，在携带主机上，目前还没有哪一家厂商能对任天堂的赚钱机器产生过威胁，无论是当年的SEGA，后来的SNK，还是刚刚退出竞争的BANDAI。也许是很久以来的高枕无忧吧，任天堂似乎丝毫没有居安思危的意识，至少现在来说是这样。作为携带主机界当之无愧的霸主，任天堂似乎没有考虑过除了游戏性以外的任何东西，它们一贯的态度就是“软件至上”，认为只要游戏耐玩度高，即使在落后的硬件一样会热卖。于是我们今天看到的掌机之王——GBA（GBA SP）的3D性能惨不忍睹，可以说正是由于任天堂的固步自封导致了今天的局面。于是众多厂商就瞄准了掌机市场，力图在新世纪的掌机大战中把任天堂拉下马来。而经过了家用机市场的失败以后的任天堂不允许自己再在掌机市场争斗中有任何闪失，哪怕只是一点点。但是看看一个个蠢蠢欲动的对手，似乎哪一个都不是省油的灯，大家都想在掌机这一块没有被分割过的大奶酪上分一杯羹，于是群雄并起，比三国时期还乱，开始是韩国的GP32冒出头来，想要依靠强大的机能搅一下局，结果闹了个虎头蛇尾；后来又出来了一个叫做“红玉”的家伙，弄到现在也没有什么消息；再后来就是诺基亚的N-Gage、英国TTPCom的b'ngo以及最近听说的美国的TAPWAVE马上就要上市的zodiac；当然了，所有提出过发展掌上游戏机的公司中，最让人寄予厚望的就是索尼公司的PSP了。记得还是在三大主机刚刚上市后不久的时候，网上流传过各种关于微软加入掌上游戏机市场争夺行列的假消息，并且煞有介事的给微软的掌机命名为Xboy，于是人们就想到了，因为任氏的次世代主机叫GameCube，它的掌机叫GameBoy；又因为微软的次世代主机叫Xbox，它的掌机又叫了Xboy，那么顺理成章地由于索尼的次世代主机是PlayStation2，所以它的掌机就应该叫花花公子（PlayBoy）。听起来好像也蛮有理有据的，不过这一切到了微软宣布之前的类似掌机的计划不过是另一种终端以后，似乎就再也没有人提及此事了，直到今年夏天美国的E3展前夕，索尼突然出人意料的进行了其掌上游戏机的新闻发布会，而其掌机的名字并不使大家茶余饭后总结出来的花花公子，而是仍然继承了PlayStation这一金字招牌的PlayStationPortable（PlayStation便携版）。索尼为什么加入掌机大战这一点应该是很明显的，目前在索尼集团内部，最为盈利的部门就是经营着游戏事业的SCE，但是它所涉及的游戏领域也仅仅局限在家用机领域，而掌上游戏机市场潜力巨大并且上没有被充分发掘，于是索尼开始了其征战掌上游戏市场的旅程。至于为什么是现在而不是较早以前或是以后，其是笔者也觉得索尼当初如果趁着PocketStation热卖之际迅速加入掌上游戏机市场的话，恐怕今天的整个游戏市场已经是索尼一家独大了，但是历史只能拿来回顾，没有人可以改变，至于为什么不是以后，相信不用我说大家也应该明白。现在家用机方面，PS2可谓顺风顺水，对手对其丝毫没有威胁，趁着新主机发售日尚早公司没有宣传压力的时期推出掌机可以说是最佳机会了。

放眼即将来临的掌上主机大战，其实可以分开来看，诺基亚的N-Gage和TTPCom的b'ngo充其量只不过是一部强化游戏功能的手机而已，而另类的zodiac也只是一部强化游戏功能的基于palm平台的PDA，与任氏以及索尼应该来说没有直接的冲突。其实从以上几款主机的设计理念我们可以看出，欧美的设计师往往爱做的就是一些集大成的东西，它们的目标就是希望创造出一部万能移动掌上平台，它们丝毫不吝惜成本的加入了过多和游戏无关的东西，比如电话功能、PDA功能甚至是照相摄像。真难以想象最先做出专门的TV游戏机的居然是美国人。试想一下如果当时雅达利的设计师也要加入这么多无聊功能的话，现在的游戏主机市场上可能已经充斥着万能机了。因此，这三款主机只不过是打一打掌机的擦边球，可能它们之间会有一些根本意义的利益冲突，但是对于即将开始的掌机大





战基本没有什么影响。真正的战争仍然还是索尼的攻坚和任天堂的死守。和当年的家用机大战不同，那时候索尼是一个对于游戏业没有充分了解的初学者，而如今的索尼在经历了多年在游戏业的摸爬滚打以后，可以说对业界了如指掌；不过任天堂也是今非昔比，经历了那一次惨痛的失败以后，任天堂的经营之道也发生了变化，连社长也从山内爷爷换成了岩田叔叔，但是即便是这样，恐怕世界上没有任何一家企业愿意和索尼这样深谙推广之道的厂商打商战，就拿松下为例，一直以来和索尼在众多领域都有正面的冲突，但是两家企业的结局却不尽相同。松下去年决定放弃在海外使用National的商标，因为有很多人压根就不知道原来National也是松下；反观索尼倒是在各个领域塑造了自己的品牌，比如随身听领域里的WALKMAN，PC领域里的VAIO，数码相机的Cyber-Shot等，而其中最为著名的就是游戏机领域里的PlayStation了。作为索尼参与游戏市场的排头兵，PlayStation是成功的，依靠索尼独一无二的宣传手段以及市场营销策略，PlayStation一举从任天堂帝国手中抢来了众多的游戏软件商和大部分的市场份额。不仅在硬件销售商风光无限，而且也把PlayStation培养成了索尼集团的又一超级品牌。现在又加入了新的PSP，作为PS家族的一员，PSP沿袭了家族的传统，比如○、□、△、×这几个按键，而其强大的性能也使目前任天堂在技术上难以望其项背，至少在任氏的新掌机上市之前是这样。其实GBA系的技术落后已经不是在索尼公布PSP之后的事儿了，不用和索尼的高性能掌机相比，即便与现在日本市场上的主流手机的比起来也不在同一水平线上（三菱和JPHONE的次世代规格的手机已经具备了与PS相当的多边形处理能力和动画帧数），可以预见到明年底PSP正式上市的时候任天堂的GBA所面临的窘境，也许就只能寄希望于任氏拥有的超豪华的软件阵容吧。

硬件上的差异也不是唯一的决胜之道，最终能够决定天下大势的启示还是软件。当初任天堂面对软件商的政策使得奔走游说的索尼有机可乘，得到了大部分实力厂商的支持，如今呢？其实利益才是最重要的驱使，软件厂商选择哪一种硬件完全是看厂商对于未来市场的前景分析或者完全出于对某个硬件厂商的报复，不过软件商们一贯的做法就是两手抓两手都要硬，它们不希望市场上出现一家独大的局面，那样他们将十分被动。因此它们不会介意在任何一种平台上推出自己的游戏，当然，前提必须是有利可图。而相对于家用机游戏的开发来说，开发掌机游戏的投入可谓九牛一毛，如果销售状况良好，可以说是一本万利。面对GBA和PSP两种硬件，软件商们关心的是他们自身的切身利益，其中包含了硬件的普及量、硬件商对软件商的态度、以及开发成本。

硬件：GBA（含GBA SP）发售已久，硬件已经有了一定的普及量，其实这个时候的PSP与之已经不在同一起跑线上了，即便销售的成功，要追上GBA的销售量恐怕也不是什么容易的事情。但是不可否认的是，PSP并不是索尼设计的与GBA同代的机种，技术上的领先使之应该可以在GBA的后续机种没有推出时成为市场上的宠儿，而PSP应该就是与GBA的后续机种对抗的。这样可能就像PS2和NGC的关系一样：虽然在性能上，NGC可能会超越PS2，但是较早的发售时间使之在对手尚未出手之前就早早的确立了领先优势。

对待软件商的态度：任天堂方面一改往日对待软件商"来者不拒，去者不追"的高傲态度，给了软件商们最大的自由；索尼则发扬了其会社的优势，通过各种渠道的努力以及高超的谈判技巧使得其在软件商中间的口碑一向颇佳。两社争夺软件商的明争暗斗必将再次成就一段可歌可泣的商战经典。

开发成本：掌机游戏相对于其它平台游戏的优势在于它的资金投入小、收回成本快、风险较低（即是买砸了也不会赔太多）。而相对于GBA的卡带媒体，PSP所采用的UMD光盘的优势不言而喻：成本低、容量大、技术门槛不高。软件商们可以用更少的钱开发更加出色的大容量游戏，何乐而不为呢？

当以上三种条件都成熟了以后，我们所期待的掌机大战可能就可以看出端倪了。其实索尼的PSP还有一个优势就在于它是索尼生产的（大家不要拿柿子扔我，把柿子省下来卖掉还可以攒钱买新掌机呢）。在很多人的眼里，他们并不在乎什么游戏性，它们所看重的是索尼的牌子。在这些人的眼里，只要是索尼的东西就是好的（这就是索尼品牌推广的成功之处），加之PSP是定位于多功能的掌上娱乐终端，因此可以预见，等到明年底PSP推出的时候，又将有一大部分的所谓的light-user被吸引到PSP的消费群中。任天堂最大的优势可能就是其拥有的杀手级软件——《口袋妖怪》，这个怪物每一次在掌机上登场都会使任天堂腰包满满。面对如此强大的对手，索尼自产的唯一可能在掌机上风光的就可能是可爱猫——多罗了。作为当初PS与PocketStation联动的主打软件，该系列可是吸引了一大批的MM。如果索尼本社的软件没有竞争力的话，它能指望的可能也就是其他厂商的大作了。如果能够得到王牌软件《最终幻想》或者《勇者斗恶龙》的支持的话，情况可能就会大不一样。其实对于《最终幻想》登陆PSP笔者还是很乐观的，虽然史克威尔重新与任天堂和好并加入了GBA软件开发，但是他并没有将自己看家大作《最终幻想》放到GBA上，不过是上了一个战略版而已，相信凭借史克威尔与索尼之间的暧昧关系，《最终幻想》应该是史氏专门为PSP预留的。至于《勇者斗恶龙》的登陆，其实对于海外市场的影响微乎其微，但是对于日本市场来说，它的登场应该是主机热销的保证。不过乐观一点估计，即便两大RPG全部参与到PSP上来，也不一定就能在软件大战里战胜神一样的《口袋妖怪》，毕竟这不是家用机，就像N64上的《口袋妖怪》的不尽人意一样。

关注了这么久PSP和GBA的市场前景，我们丝毫也不应该忘记大洋彼岸美国的威胁。这个威胁就来自于微软。从发售Xbox以来，关于微软欲参与掌上游戏机市场竞争的传闻就铺天盖地，其实我们应该有这样一个思想，既然已经踏入了家用机的竞争，微软加入掌机大战也应该是迟早的事。这不，盖茨这家伙在欧洲旅行时就公开表示了2005年推出便携式Xbox。这下可就热闹了，加入了这么一个有钱的主，你还真就不能单纯的从商业角度来看待这次竞争，毕竟人家有的是钱，随随便便、不惜血本的用钱海战术先给你拖垮，然后再独霸市场是微软的一向作为。和微软相比，业绩滑坡的索尼集团耗不起，财务乐观的任天堂也耗不起，因为它的摇钱树就是掌机呀！

写了这么多，其实对于即将开始的掌机大战，笔者也是雾里看花，谁会失败、谁会成功？抑或是像如今的家用机市场一样三分天下（虽然任氏以及老美的国土相比之下小得可怜）？恐怕没有人会给出一个准确的预测。我们希望看到的其实也不是哪一方的胜利或者失败，作为普通玩家的我们所希望的就是能在更加先进的平台上玩到更加出色的游戏，仅此而已。

G画廊

郑州 Toriamos

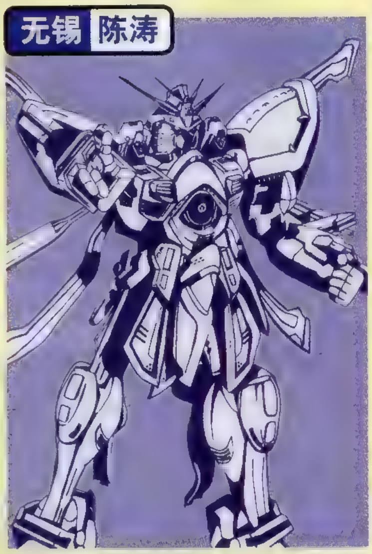
◀非常“少女”的一幅阿鲁卡多，又有朦胧的月光，“冒泡”的百合，还有阿鲁卡多XXX的眼神……不过作者对于光源的把握似乎不是很准确，树叶居然在背光的地方打上了清晰的影子……（大概是开了闪光灯吧……笑！）

▼西村娟是苍刃最喜欢的画师之一。作为老卡的御用画师，西村老师通过看似凌乱但充满力量的线条来表现人物神韵的笔法实在是太强了。而本画稿临摹得很好，看得出功底不俗。希望以后能够看到作者的原创作品！

郑州 Toriamos

◀作者的造型和上色技法在由国内玩友创作的《恶魔城》的同人画中，已经属于相当高的水平了。不过在构图上来说，阿鲁卡多的位置太靠上了，虽然加了装饰用的花纹，但是重心还是偏高了。还有就是画面右下角的那个……是白玫瑰吗？作者还需要多观察一下自然界呀！

无锡 陈涛

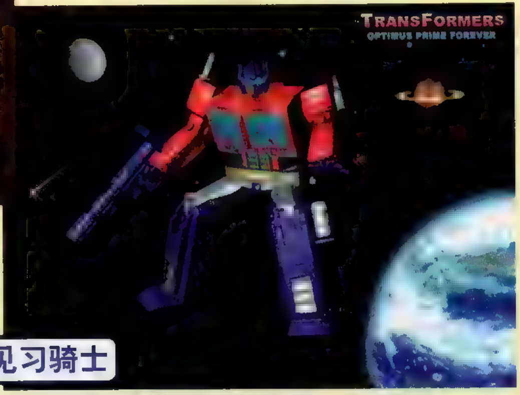


▲相对于其他机器人动漫作品，苍刃一直认为高达家族的机体是设计得最帅的。陈读者这张神高达虽然是单色稿，但似乎更能将机体的协调刚猛之美表现得格外鲜明。

北京 大匪

广州 朱磊

▲虽然是一张临摹稿，但作者在绘制人物面部皮肤过程中细腻的用笔颇有CG原画的感觉。如果在人物身体比例上能够再处理得恰当一点就更好了。



北京 见习骑士

▲“擎天柱大哥”曾经是苍刃那拨孩子小时候的偶像，想必作者当年也应该是变形金刚拥趸。3DMAX再现的擎天柱着实让我感动了一阵呢。

自从1月A杂志发出G画廊特别通告以来，我们陆续收到了全国各地热心玩家的画稿。G画廊本期开张大吉，我便是廊主苍刃！

记住：G画廊将会是你一展身手的最佳舞台！

有意于为“G画廊”投稿的朋友们注意：本画廊稿件形式主要是单幅画稿。题材最好与游戏相关，彩稿和黑白稿均可。不过一定要注意画稿尺寸要尽量限定在420mm × 270mm以内。来稿请寄“广东省深圳市34－007信箱（邮政编码：518034）”，注意在信封上标明“G画廊”收，注意要在画稿背面留下您的姓名和详细联系地址以及Email地址等。Email稿件请寄本刊信箱“GAME-KJF@vip.163.com”。画稿如被采用，将在杂志出版后一个月内寄发相应稿酬。

读编G漫话

“读编漫话”新春篇

春节这个古老而又传统的民族节日马上就要到了，在这个辞旧迎新的好日子里，你有什么样的打算呢？答案可能每个人都不一样吧。说到店长今年的选择嘛，那就是和家人在一起，好好聊聊这一年身边发生的事情，让大脑保持一种清醒的状态。（其实店长在很多情况下都是一个不太理智兼急躁的人）按照惯例，在这一期的“读编漫话”的开篇部分，还是要罗列出很多读者发来的比较集中的意见，大家看过之后，如果赞同其中的某些观点的话，一定要尽早通知我们，这样的话，杂志的改进速度才可能加快啊！

店长样，小弟セルIII见参！

首先，祝贺《GAME科技风》新年大卖！

先说优势：给我的第一感觉——大气魄！很权威哦，尤其是那别致的信息条和每款游戏介绍中都附有的厂商版权信息，令人毫不怀疑其内容的含金量；至于说劣势嘛，依我的感觉——还是不够体贴内地的玩家，换句话说，还是太过于“香港化”了。比如：语句中时不时冒出几个粤语词汇，对于我们北方读者来说，看起来感觉不是很爽，大概是赶工的缘故吧？（店长：确实是时间紧任务重啊，大汗！）游戏中还有一些术语没有交待清楚。最让我感到奇怪的是在“新作评议会”一栏中的众小编究竟是何许人也啊？虽然《GAME科技风》源于《GAME WEEKLY》，但是刚上市的话，这些陌生面孔对于内地玩家来讲真的让人有点丈二和尚摸不着头脑的感觉啊，小弟也仅仅从其他国内游戏杂志上了解电玩太郎君一人而已啊……此外，在版式安排与内文校对方面还需要加强啊，细致程度明显还不够。

P.S.最后还是忍不住想说，“店长の绝叫”中的那张“热血店长”实在太有味道了！红色最强！

北京　セルIII

店长你好：

我是《GAME科技风》的首批读者哦。首先祝贺它与SONY的大陆版PS2同时登陆内地！对于内地玩家来说这是福音哦，本人资料：19.5岁，女，玩龄11年，爱好电玩、动漫。下面回答店长的调查：

与内地同类杂志比较，GK（《GAME科技风》的缩写）的优势显然在于报道信息时散发出的“气息”明显不同。相比内地比较保守落后的游戏市场氛围，香港游戏杂志显然要新、要活泼、要商业许多，内地的报道多数有点站在“外面”报道的感觉。还有一点就是在做“市场扫描”之类栏目的问题上要容易许多，仅对香港一个地区，针对性就会很强，甚至可直接说出什么东西在那条街上有售。而国内的杂志做起来就很复杂，地域差别大，混乱且初级的电视游戏市场较难统一作出指导性的建议。还有就是报道的游戏量大于内地且部分报道游戏比内地更快、更新。劣势则可能在于对内地市场和制度的了解欠缺一些吧，立足内地立场的内容少一些。例如，PS2在大陆发行的新闻仅用几句一条的新闻，而内地杂志普遍用头版头条。这样的话读者不免对GK感到有一点失落啊，对内地读者的心理、观点理解的这一点上还远不及内地游戏杂志啊。

除了上述的相对劣势外，杂志本身也有缺点，以一个内地玩家的眼光来看，有些游戏还是该引用国内惯用的一些中文名，例如SIREN（《尸人》）、R: Racing Evolution（《山脊赛车进化版》）等，较长的、较复杂的英文名最好取个适合内地口味的中文名，这一点请在今后务必注意！因为从以往的动漫作品名称的港台译名的经验来看，实在不敢恭维。

不过，最后一点要说的是，我个人认为或许保持香港味比完全内地话要更好。（只要注意一些细节）以上的个人的薄见希望能对贵刊有所帮助，我会继续关注《GAME科技风》的。

还有一些突然想起忘了说的，希望会陆续见到各编辑的个人档案，by the way，“店长の绝叫”和店长的口头禅感觉很好！（很热血！）

yours turely，RiKi

春节假期是玩家团聚，相互切磋技艺的好机会，在这里店长与樱子祝大家平平安安，开心游戏！

店长 龙之介，你好

《GAME科技风》与国内游戏杂志相比在介绍新作游戏情报方面较快也较多，且还不与其他游戏杂志的发售期相冲突，还有的是能看到香港市场游戏界的消息，这一点最有竞争力。劣势在于时间问题，也就是市场号召力、威望，毕竟《GAME科技风》在2004年与玩家见面，与内地的相对比较成熟的游戏杂志相比晚了五六年的时间，这是对《GAME科技风》在市场上的生存最严峻的一种考验。此外个人认为杂志中没有一点专业的硬件介绍栏目也是一个相当不利的地方，也没有小编寄语，缺乏亲和力。赠品方面，由于没有VCD和CD，这虽然在香港那个资讯发达的地区对读者来讲可能不需要，但从内地来讲，大部分读者好像已经对这些产生了依赖心理，可能在很多第一次接触《GAME科技风》的读者眼中，买不买这本书只有一个“值不值”的观念，赠品方面如果与其他游戏杂志没有站在同一条水平线上的话，很多读者就会宁愿放弃这本书。虽然我很不认同这样的想法，但有时候这也是无奈的事实啊。

杂志中亟待解决的问题，莫过于新作介绍中的图片与攻略中的截图清晰度都不是很高，有的图片甚至显得非常粗糙，给人一种烂透了的感觉，一看就不爽。记住，这一点必须改！否则后果可不是一般的惨哦……嘿嘿。

广西　赵子龙

如果身为一家电视游戏杂志，却不能引导玩家游戏且没有自身风格的话，就不能算是纯粹的电视游戏杂志。

——猫语

如果说《电×××××》是北方的关西大汉，《游戏×××××》是江南的小家碧玉的话，那么《GAME科技风》就犹如西洋来的传道士了。不可否认，《GAME科技风》的消息、内容等各方面都做得味道十足，但我始终瞅着像是在冬天里吃冰淇淋——不是那个味儿！

首先要说的就是香港味儿，那真不是一般的盖，攻略里边有好多词语用香港话才能读得准，也有不少消息是香港方面的。但是相对的，内地方面的游戏界消息却不多，像大陆版PS2的消息，就少得可怜。感觉不像是在面对大陆玩家，到是像在面对香港玩家多一点。

其次我要说一下攻略问题。说实话，攻略中选用的字体还真的是很小啊，改天我去向生物老师借显微镜看看。剧情攻略中的对话有一些翻译的比较别扭，比如《WILD ARMS Alter code:F》中有一句，【丝莉亚：“……呀，因为太惊而躲入……”】强烈希望文字编辑努力提高语文水平，我免费借您高二语文书。在普通话里没有“太惊”这样的说法，这也是香港话的体现。还有排版的时候需要注意一下，因为我发现了有个别的漏字的现象。

我的批评先到这里，只是希望你们能大加改进，现在的《GAME科技风》虽然有不错的内容与快速的游戏信息，但却没有成熟的杂志风格，不能不说是一种缺点，希望你们能真正成为“针对内地读者口味来编写的半月刊TV GAME专门志”！

店长的集中回复

由于大部分学生读者都在复习考试的阶段中吧，最近店长收到的无论是信件还是E-mail都比前一阶段少了许多，给人有点冷清的感觉。其实仔细想想也不错，店长正好可以利用这段时间去消化一下前一阶段读者发来的意见，就其中反映比较集中的几个问题寻找解决的方法。此外还在考虑这期合刊出版之后如何有计划地调整一下杂志的内容，让大部分习惯看国内游戏杂志的读者不再有“GAME科技风＝新作狙击＋大攻略”的感觉，满足读者日益提高的精神需求。

店长の绝叫

关于杂志风格的问题，很多读者都发来了自己的意见，店长也全部都看过了。其实就这个问题本身来讲，没有绝对的对错之分，喜欢看什么样的杂志是读者个人的兴趣的问题。但之所以很多读者都提到了这个问题，那就是因为大家都把《GAME科技风》看作是一个新生的"婴儿"，从而衍变出每个人都有自己的一套教育方式。（笑）就提到杂志风格中的具有共性的问题，店长已经做到心中有数了。的确，就目前杂志内容来讲，还有相当多需要改进和完善的地方。而一般的读者都可谓熟读游戏杂志多年的老手了，面对一本新鲜的游戏杂志去品评它，自然而然就会站在一个比较高的起点上。正因为竞争的残酷，使店长懂得读者是不会有耐心一期一期买下去，直到杂志完善到他满意的那种程度上的。发现问题就立即着手解决，这一点就是《GAME科技风》的工作原则，所以不管你买了这本书之后有什么样的看法，无论是褒是贬都请尽快转达给我们。

关于印刷与图片质量问题，很多读者都感到不太满意。就这个问题，店长马上同《GAME WEEKLY》那边的负责人取得了联系，在征求了对方的意见的同时，也把读者们的原意传达给了他们。希望给我们提出宝贵意见的读者朋友们继续给予监督，让我们把这方面的工作做得更好。

G玩家征集一号令

加入G玩家行列的条件：所有购买了《GAME科技风》杂志，并看到了征集令的读者都有可能成为"G玩家"。

成为G玩家一族的资格：请发来比较详细的个人资料和通讯地址，并写出有关个人游戏生活或游戏心得的稿件，大约1500字左右即可，写作角度不限，文风也可以随意安排，亲切或搞笑均可。此外如投稿（画稿或文字稿）被采用者将自动成为"G玩家"。

变为G玩家享受的待遇：从3月A杂志开始，每期在"读编漫话"中店长都会列出当期的"G玩家"名单，如果来稿数量丰富，将特别开设"G玩家"专版。所有成为"G玩家"的读者都可优先参与《GAME科技风》举办的活动。而2004年的"G玩家"活动内容目前已经进入策划阶段，希望到时候给大家一个新的惊喜！

#从性格上来讲，店长应该算作是一个急脾气吧。说到急脾气，可能有好有坏，在编辑部中工作的时候，急脾气可以让店长快速地接手新的工作，在有限的时间内完成更多的任务。但随之而来的问题就是工作效率的提升是否会从某种程度上导致工作质量的下降呢？可能原则性的大错误没有，但一些细节的地方却因为个人的性格问题而导致出了不良的后果也说不定吧。在去买游戏的时候，急脾气可以让店长在第一时间内花血本买到自己期待已久的游戏，然后回家痛痛快快地爽上一把。但随之而来的问题就是如果心目中期待的游戏让自己非常失望那应该怎么办呢？摔手柄吗？店长是不会做那样的傻事的，哈哈。可能太计较的话还不能算是一个经过千锤百炼的游戏迷，但一些不该被JS赚走的钱就这样白白流失了也说不定吧。最后想想，生活始终是两面的，不管你是什么脾气，永远都会碰上面对两难处境的抉择啊！

#最近看到不少读者在来信中提到一个问题，那就是看完整本杂志感觉几乎只有店长一个人在作秀，其他的地方好像只有几个不熟悉的编辑笔名出现，而没有进行过系统的介绍。对于这种现象，店长只能暂时向读者说声抱歉了，因为《GAME WEEKLY》的编辑个个都是像"充电电池"一样，而周刊游戏杂志的工作强度是远非常人可以想像的，星期一到星期五他们都在用蓄积的能量在拼命没日没夜地工作，而杂志交厂之后就通通回去充电了。（充电＝睡觉）店长多次发信件过去请他们写来个人简介，最终没有什么结果。希望节后在店长的威逼利诱之下，再有计划性地向内地读者详细介绍一下他们的工作与生活吧。

#《GAME科技风》中的两大原创栏目——"读者纵横谈"与"G画廊"已经先后开张了，担任这两大栏目主持人的分别是被店长称作"下载狂人"的SEED君与年少有为的"苍刃"。这两个人平时鲜有来往，但工作中却往往相当默契，对于在排版中出现的一些常见性的错误往往能够碰撞出火花来，基本上都属于"嫉恶如仇"的个性。

#随着信件数量的增加，店长日益感觉到要一一回复已经变得不太现实了。但以前曾经记得有位朋友说过这样一段话，原意是"在这个通讯日渐发达的年代里，仍然非常认真地在信纸上写下建议，并及时地将信寄到杂志社的读者是最可爱，也是最可敬的"，当初店长听过之后还没有什么感觉，但如今看到桌面上如此多的来信，而店长并不能够将感谢完全传递给寄信来的读者时，店长就有一种深深的内疚在心头，只希望借助"读编漫话"这个小窗口来集中答谢一下写信件过来的读者了！

#店长元旦那天上街，发现无论在高架的天桥上还是在热闹的步行街上，乞丐的队伍正在一天天地壮大起来。起初一个人漫步的时候还没有什么感觉，但每每碰到这种节假日又怎会一个人在街上溜达呢？问题就出在这里，如果和相熟的人同行的话，好像总能够产生一种非常吸引乞丐的气味，让他们不由自主地朝你聚拢过来。经过多次观察，店长发现出了少数因为身体残疾而惨遭社会抛弃的乞丐外，大部分乞丐都是有生活能力的。在一个乞丐追着店长老半天，还没有发现店长有任何给予施舍的意思的时候，他竟然很生气地说道："不就是过节吗？你给我说句新年发财的话，我给你一块钱行不行！"对此店长感到无言。生活可以改变一个人的生活方式，但却不能改变你的生存信仰，如果变了味儿，那是你自己的问题。

#家中的XBOX最近做起兼职的工作好像很"带劲"的样子。其实店长想想也不能怪它，因为一个月里晚上的大部分时间都是在编辑部中加班度过的，在离开编辑部关灯之前也许还在对自己说终于可以回去在没有任何工作压力的情况下玩会儿游戏了，但真正回到家中才发现连拿起手柄的兴趣都已经烟消云散了。那就看会儿DVD影碟吧，可惜的是每次差不多仅仅只过了半个小时之后就有点上眼皮和下眼皮打架的感觉了，索性XBOX还是在做着它的兼职工作，而店长已经进入了梦乡……

下期内容简介：

☆战国无双　最速上手攻略
☆星之海洋3导演剪辑版　王道研究
☆第一神拳2迈向胜利之道　强者指南
☆真·女神转生III NOCTURNE MANIACS 新增要素说明

杂志内容更加贴近读者
游戏大作介绍最新最全！

店长の调查

1. 对于目前杂志中的游戏新作介绍以及攻略的比例安排是否满意？请说明你的看法。
2. 你觉得这本杂志的风格是否符合你的口味？需要加入哪方面的内容你才会觉得满意呢？
3. 请你给这期合刊一个总体的评价。